AMIGA • IBM PC • COMMODORE • SPECTRUM • ATARI

52 STRONY
ZAWIERA KGB NEWS

SECRET SERVICE

STYCZEŃ (1/94)

INDEX 321052
ISSN 1230-7726
CENA 18500

09

W NOWYM ROKU DANGER W NOWYM KROKU
AIDS NIE ŚPI



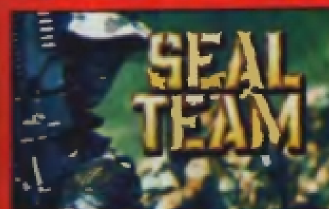
DUNE 2



HARPOON



PEPPER's ADV.



SEAL TEAM



W ŚRODKU TO CO ZWYKLE

MENU

Nowy Rok 1994 jest oficjalnie rozpoczęty. Nie ma jeszcze żadnej gry nań datowanej, ale produkty roku minionego długo jeszcze będą żyć. W 1993 r. na rynku zachodnim ukazało się ponad 500 tytułów, z czego 70% to gry na komputery PC. Głośno mówi się o tym, że w krajach o największym oficjalnym rynku programów, tj. w USA, Francji i Wielkiej Brytanii pozostaną niadługo tylko PeCety i konsole, a dyskietki zostaną wyparte przez CD-ROMy.

Uzasadnienie tych prognoz wydaje się być proste. Szybko postępujący rozwój w dziedzinie komputarowej rozrywki i coraz większe wyrafinowanie audiowizualne gier komputerowych powoduje rosnące wymagania sprzętowe. SIERRA przestawiła swoich programistów w tryb protected procesora 80386, przez co żadna nowa przygodówka SIERRY nie pracuje już na komputerach AT. Inne firmy robią to samo. Często też pojawia się żądanie min. 4 MB pamięci. Gry stają się coraz obszerniejsze – nowe przygodówki mają po 10-12 dyskietek HD i rozwijają się do 14-22 MB na twardym dysku.

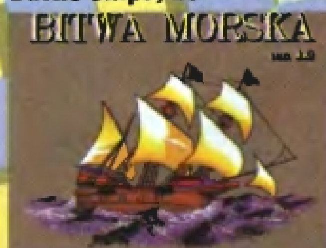
Dlatego nośnikiem, który powoli zdobywa rynek, jest dysk laserowy, czyli tzw. kompakt, fachowo CD-ROM. Mieści ok. 600 MB danych i jest ok. 4 razy szybszy w transmisji od zwykłej dyskietki. Wtedy edycja pełnej wersji np. KING'S QUEST 6 nie stanowi problemu – można wręcz nie mieć twardego dysku, żeby grać. Wersje CD-ROM są ok. 20$ droższe od wersji dyskietkowych, do tego trzeba zainwestować w napęd ok. 200$.

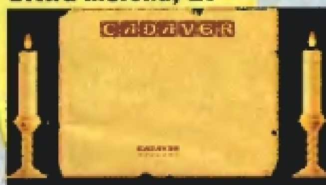
Stąd krótka droga do konsoli – jest w niej tylko to, co potrzebne do grania, a cała technika przerzucona jest na front audiowizualnej efektowności programu. Z powstałych modeli konsol najbardziej zaswansowanym rozwiązaniem wydaje się być 3DO, o Amidze CD-32 zapomina się zanim zdążyła zaistnieć, a Europa nadal czeka na oficjalne wejście JAGUARA.

Oprócz tej gonitwy technologicznej, miniony rok 1993 stał pod trzema wielkimi znakami: dużych, trudnych przygodówek; ambitnych symulatorów z cieniowaną grafiką; dopracowanych graficznie strategii. Przodujący producenci to odpowiednio: INFOGRAMES, LUCASARTS, SIERRA; MICROPROSE, ORIGIN; SSI, SSG, THREE-SIXTY. Gry zręcznościowe stanowią zupełnie odrębną dziedzinę i stają się prawie wyłącznie domeną konsol.

Rozpoczynający się właśnie roku może przynieść duże zmiany w strukturze rynku producentów gier; od pewnego czasu obserwuje się agregację firm w wielkie koncerny – ELECTRONIC ARTS, MICROPROSE, SIERRA FAMILY. Może też stać jeszcze pod znakiem oczekiwania na rozwarstwienie w aferze sprzętu używanego do gier. W Polsce te procesy odbywają się i tak z opóźnieniem, ale jak każda fala, tak i ta dojdzie do nas i też nami zakołysze.

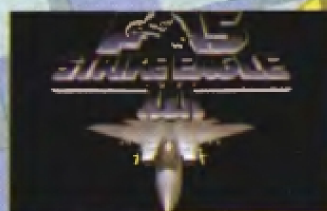
Cała redakcja składa gromkie życzenia Do Siego Roku!

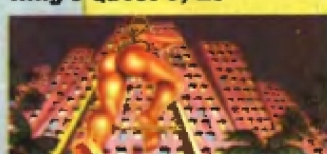


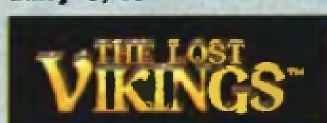


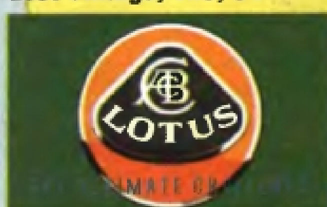


















Rzut Okiem:

SECRET SERVICE MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH

Redaktor naczelny
Marcin Przasnyski
Z-ca red. nacz.
Waldemar Nowak

oraz
Krzysztof Gałczyński
Paweł Jankowski
Lech Kalwas
Andrzej Kisiel
Piotr Kos
Piotr Lutosłański
Jacek Marczewski
Kamil Mętrak
Mateusz Przasnyski
Robert Rogowski
Tomasz Rogowski
Bogdan Stępień
Paweł Sikora
Anna Maria Woźniak

Design & DTP
STUDIO ProScript
Pegaz Ass®™

Druk
Wojskowe Zakłady Graficzne, Warszawa, ul. Grzybowska 77

Nakład 104.000 egz.

Wydawca
ProScript Sp. z o.o. – Warszawa

Adres redakcji
ul. Wronia 35/37
00-846 Warszawa
tel. (0-22) 201-261 w. 550
(godz. 9⁰⁰-15³⁰)

TYLKO dla faxujących
(0-22) 209-309

Special bonus greetings:
dla
mających odwagę rzucić wszystko i rozpocząć wszystko od początku
dla świeżych kierowców
oraz
dla
kilku kobitek,
mamusiek (za food support),
Viktora (za wróżbę),
nowej konkurencji
(niech się dobrze wiedzie)
i
wszystkich ludzi dobrej woli, dzięki którym SS rządzi.

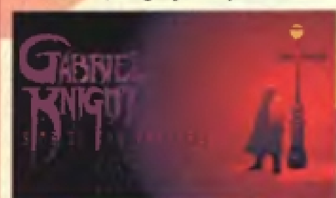
Wydanie sylwestrowe

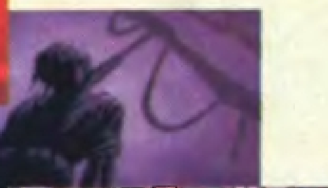
INCRED!BLE TOONS

Wydana przed prawie rokiem gra INCREDIBLE MACHINE firmy DYNAMIX mocno zaznaczyła się na rynku gier zwanych logicznymi. W redakcji podejrzewamy, że tak genialny pomysł mógł się urodzić tylko po wielkiej trzydniowej balandze. Podobnie jest z INCREDIBLE TOONS – zasada pozostała sama, ale gra jest zupełnie nowa.



Główni bohaterowie TOONS to Sid i Al – tłusty kocur i głupawa mysz. Oprócz nich udział biorą: smok ziejący ogniem, ledwie żywa ryba, kura na gnieździe i masa innego inwentarza. Wśród akcesoriów znajdują się oprócz zwykłych piłek m.in. następujące przyrządy: elektryczna łapa czasowa, sprężysta poduszka, garnitur ścianek i pochylni, a także liny, haki, bloki. Jest nieśmiertelne akwarium i nawet guma do żucia.





GABR!EL KN!GHT







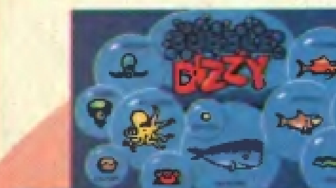


W Nowym Orleanie przy ulicy Bourbon mieszka Gabriel Knight. Jest autorem thrillerów i mimo młodego wieku ma już na koncie kilka książek. Za to na koncie w banku raczej pustki. Ma jeszcze oddaną sekretarkę Grace, starego Harleya-Davidsona, nieodłączny ciemnobrązowy płaszcz i bardzo złe sny.

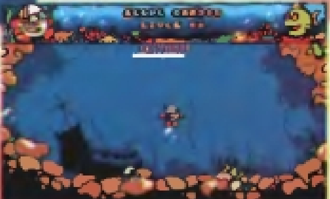
Gabriel zbiera materiały do następnej powieści i przypadkowo natyka się na trop morderstw kultowych, które od pewnego czasu zdarzają się w mieście. Trop krętymi ścieżkami wiedzie w przeszłość Gabriela, który dowiaduje się o koneksjach swych przodków z afrykańskim kultem Voodoo. Historia zaprowadzi Gabriela do odnalezionego w Niemczech wuja, następnie do Afryki, by znaleźć swój finał z powrotem w Nowym Orleanie.

GABRIEL KNIGHT jest grą dobrą. SIERRA zręcznie połączyła techniki stosowane w grach detektywistycznych; widać sporo zapożyczeń z tytułów takich jak LAURA BOW, SHERLOCK HOLMES i CRUISE FOR A CORPSE. Wyróżnia się też grafiką oraz doskonałą ścieżką dźwiękową. Z ciekawostek można jeszcze dodać, że SIERRA obraziła się na procesor 80286; i GABRIEL i POLICE QUEST 4 pracują na procesorach 80386/486, wykorzystując popularną już nakładkę DOS4GW firmy RATIONAL SOFTWARE.

BUBBLE D!ZZY







Niestrudzona firma CODEMASTERS wydała niedawno kolejne popłuczyny po jajecznicy – zręcznościówkę BUBBLE DIZZY. Rzecz polega na tym, by wydostać się na powierzchnię morza. Dizzy jako ciało o pływalności ujemnej, tonie. Windują go w górę bąble powietrza lub innego gazu, które poruszają się z różną prędkością.



POL!CE QUEST 4

Sonny Bonds jest już przeszłością. W grze POLICE QUEST 4 nazywasz się John Carey i jesteś inspektorem policji w Los Angeles. Zmiana bohatera i miejsca akcji to nie jedyny przełom w serii POLICE QUEST. Wraz z nowym projektantem, którym jest również były policjant – Daryl Gates, przyszły nowe koncepcje na image pracy gliniarza. Są też nowości techniczne – gra może pracować w trybie HiRes (640x480 pixeli w 256 kolorach) na kartach zgodnych ze standardem VESA. Ale tylko pozornie, bowiem tylko kursory ikon wykazują wyższą rozdzielczość, reszta zostaje jak w trybie 320x200.

Okazuje się, że nawet życie szychy w gliniarskim światku nie jest usłane różami. Policjant ma działać zgodnie z regulaminem, a w myśl tego ty jako John Carey, będziesz musiał wykonywać masę zbędnych i utrudniających myślenie czynności: bazgrolić raporty, wypełniać formularze, pisać podania i godzinami grzebać w komputerowych zestawieniach.

POLICE QUEST 4 jest smutniejszy, niż jakakolwiek przygodówka. Do dlatego, że jest po prostu prawdziwy. W pierwszej scenie, w niedzielny wieczór, zostajesz wezwany na przedmieścia, gdzie znaleziono zmasakrowane zwłoki twojego najlepszego kumpla, Boba Hickmana. Podczas rutynowych oględzin okolicy, odkrywasz w skrzyni ciało zastrzelonego sześcioletniego chłopca... Taka jest rzeczywistość, takie są ulice nie tylko Los Angeles.



INCA 2

INCA 2 jest przygodówką, w którą wpleciono kilka zadań zręcznościowych. Fabuła dotyczy oczywiście nieśmiertelnych Inków.

Bohater nazywa się Atahualpa i jest synem wodza Wiracocha. Całemu narodowi Inków zagraża niebezpieczeństwo prosto z kosmosu. Syn wielkiego wodza przechodzi inicjację i może reprezentować swój ród. Jemu też przypada misja odsunięcia niebezpieczeństwa.

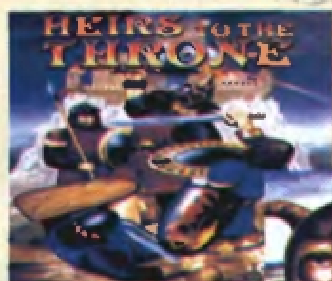


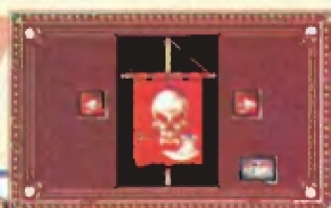
TFX

Pełna nazwa tego symulatora brzmi TACTICAL FIGHTER EXPERIMENT. Dotyczy prototypu YF-22, ale czuć w niej tę samą rękę, spod której wyszła poprzednia gra – RETALIATOR.

TFX jest przede wszystkim dynamiczny. Do szybkiej akcji dopisano świetną ścieżkę dźwiękową, aż krew zaczyna szybciej krążyć. Programiści pokusili się o urozmaicenie palety widoczków, dostępnych tradycyjnie pod klawiszami funkcyjnymi – pod tym względem przypomina to patent ze STRIKE COMMANDERA, ale jest praktyczniejszy.

Zanim rozpocznie się wiekopomne misje, można wypróbować maszynę i swoje umiejętności w opcji TRAINING albo wręcz zakasać rękawy i wziąć się za opcję ARCADE. Kilka teatrów działań, sporo rodzajów broni, gra wygląda obiecująco. Spece mówią: polatamy, zobaczymy.



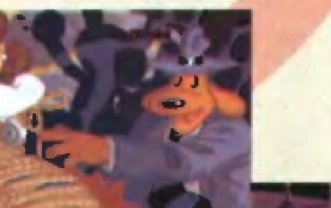




HE!RS TO THE THRONE

Pierwsza realizacja tego pomysłu miała miejsce w znakomitej grze DEFENDER OF THE CROWN. Od tego czasu wiele się zmieniło – grafika, obsługa myszą itp., ale idea gospodarczo-militarnego współzawodnictwa równorzędnych władców pozostała. W przypadku HEIRS TO THE THRONE ani ląd, ani książęta nie są narzuceni i nie nawiązują do żadnego okresu historycznego. Gra może być szkołą dyplomacji i ścinania głów.





SAM AND MAX H!T THE ROAD





Sam to kłapouche psisko w niebieskiej marynarce, a Max to zając ze szczęką jak wnyki na niedźwiedzia. Razem tworzą Freelance Police, czyli coś w rodzaju biura detektywistycznego. Poruszają się zdezelowanym, ale jeszcze sprawnym Oldsmobilem i są zawsze tam gdzie trzeba i na czas – czyli najczęściej przy stole.

SAM AND MAX HIT THE ROAD to najnowsza przygodówka firmy LUCASARTS. Od razu rzuca się w oczy zmieniony interfejs użytkownika – zamiast tradycyjnego SCUMM mamy kursor-ikonę w kilku wariantach – do przemieszczania się, patrzenia, uruchamiania itp. Gra da dużo radości, jeśli uda się przełamać początkową niechęć do nowego typu sterowania.







OXYD MAGNUM



Spostrzegawczość i zręczność to cechy, bez których się nie obejdziesz. Ciekawie rozwiązano sterowanie: ruch myszą nadaje kulce na ekranie przyspieszenie chwilowe w danym kierunku – kulka skręca.

Zadanie gracza polega na odsłanianiu zawartości pudełeczek we właściwych parach, tzn. w zależności od ich zawartości. Na niektórych planszach kulka porusza się po łamliwym podłożu, na innych zaczyna wariować.





S!MON THE SORCERER

Wydana przez ADVENTURE SOFT gra nawiązuje do najlepszych produkcji LUCASFILMU. Zarówno interfejs użytkownika, jak i organizacja ekranu oraz specyficzny styl tekstów, przywodzą na myśl gry takie jak MONKEY ISLAND 2 czy INDIANA JONES 4. SIMON nie jest grą ani lepszą ani gorszą – mały chłopiec Simon przypadkiem przekracza portal wraz ze swym psem i obaj lądują w samym środku przygody... Simon szybko adaptuje się w nowym świecie i postanawia zostać czarodziejem, ale do tego wiedzie długa droga zdobywania wiedzy i doświadczenia.



SIMON THE SORCERER może być jednak nieco denerwujący, bo skoro już użyto w nim sprawdzony system sterowania, to czemu nie w najświeższej wersji? Oprócz tego mało dociekliwi mogą denerwować się czekając na zakończenie intro, które przerywa się prawym guzikiem myszy.

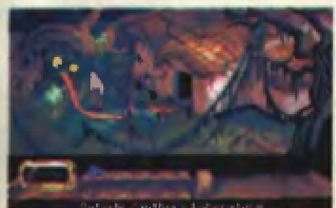


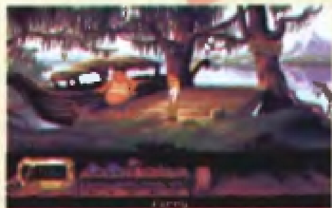




HAND OF FATE

Tak nazywa się druga część sławnej KYRANDII firmy WESTWOOD, która wprawdzie tematycznie nie ma wiele z nią wspólnego, ale za to dotyczy mniej więcej tej samej krainy i kilku jej mieszkańców. Nie mogło się też obyć bez kataklizmu. Tym razem Kyrandia znika! Kamień po kamieniu, drzewo po drzewie – niedługo nie zostanie już nic. Człekopodobna ręka, a raczej rękawiczka, objaśniła jedyny sposób na powstrzymanie zagłady pięknej krainy – trzeba dotrzeć do wnętrza Ziemi i wydobyć stamtąd magiczny kamień z kotwicą. Brandona nie ma nawet na sali, więc wybór jednogłośnie pada na Zanthię – czarodziejkę, która w poprzedniej grze grała rolę drugoplanową, ale jak przystało na blondynkę, awansowała na gwiazdę serialu. Dostaje zadanie pierwszej wagi, a los nie będzie jej sprzyjał.





RZUT OKIEM CZYLI PRZEGLĄD NOWOŚCI

DYNAMiX:



▲ *Mark Crowe (Space Quest) oraz Piotr Łukaszuk (tłumacz ?) egzaminują jakieś pismo.*

O swych dokonaniach i doświadczeniach opowiadają współtwórcy m.in. gier A-10 TANK KILLER, ACES OF THE PACIFIC, ACES OVER EUROPE, MECHWARRIOR, RED BARON, RISE OF THE DRAGON, STELLAR 7, WILLY BEAMISH – bracia Darek i Piotr Łukaszuk z firmy DYNAMIX.

JAK TO SIĘ ZACZĘŁO?

Rozpoczęliśmy pracę w DYNAMIX przed ośmiu laty, gdy firma liczyła zaledwie sześć osób. W tym momencie miała ona na koncie gry ARCTIC FOX na Amigę i PC oraz STELLAR 7 na Apple II. My byliśmy studentami Wydziału Informatyki i Matematyki na Uniwersytecie w Oregonie, doświadczonymi w programowaniu dużych maszyn oraz doskonale znającymi system ZX Spectrum.

Rynek był podówczas w trakcie rozpędzania się, zawalony niskiej jakości produktami i trzeba było przemyśleć strategię, by się na nim utrzymać. To był trudny okres dla całego przemysłu – wiele firm zbankrutowało, ale te które przetrwały, umocniły swoje pozycje.

Aby nie wypaść z rynku, postanowiliśmy napisać bibliotekę podprogramów, które umożliwiałyby każdemu programiście napisanie dobrego kodu bez specjalnej znajomości maszyny, a oprócz tego, by bez kłopotów generować wersje handlowe produktu na różne typy komputerów.

DYNAMIX zajmował się różnymi kierunkami w grach, więc stworzenie uniwersalnego systemu do pisania gier stanowiło poważny problem. Stworzenie podstawowej części systemu zajęło nam cztery lata i jest on do dziś rozbudowywany. System nazwany VIRTUAL MACHINE składa się z biblioteki graficznej, biblioteki wejścia-wyjścia oraz kilku programów wspomagających wprowadzanie i przygotowywanie danych. VIRTUAL MACHINE składa się z ok. 500.000 linii kodu asemblera, C, C++ i jest uważany za jeden z najlepszych w przemyśle gier komputerowych.



▼ *Darek Łukaszuk (brat Piotra?) w domowym studiu z asystentem Skik'iem (to ten czarny).*

W 1987 roku DYNAMIX współpracował z ELECTRONIC ARTS w San Mateo (Kalifornia), pół godziny jazdy na południe od San Francisco. Ta założona ponad 10 lat temu firma dziś cieszy się dużym powodzeniem, produkując m.in. gry na konsole Sega Genesis i Nintendo. Wówczas zajmowali oni jedno piętro w budynku, dziś mają własny wieżowiec i niedawno wykupili legendarną firmę ORIGIN. ELECTRONIC ARTS wraz z MICROPROSE są dziś naszymi największymi konkurentami.

W 1989 roku DYNAMIX stał się częścią imperium SIERRA ON-LINE. Połączenie było korzystne dla obu stron, gdyż SIERRA zawsze dysponowała znakomitymi scenarzystami z dobrymi pomysłami i wyobraźnią, zaś DYNAMIX posiadał świetną technologię. Wymiana talentów szybko przyniosła owoce – gry DYNAMIXU udoskonaliły się artystycznie, muzycznie i poprawiły treść, zaś SIERRA zaczęła używać 256-kolorowej grafiki, nowych metod kompresji danych, programów instalacyjnych oraz naszej trójwymiarowej technologii. Kończymy właśnie przepisywanie SCI (Sierra Creative Interpreter) na VIRTUAL MACHINE, co jeszcze bardziej poprawi jakość gier SIERRY.

JAK POWSTAJE GRA?

W DYNAMIX pracuje ok. 150 osób podzielonych na zespoły. Zespół składa się zwykle z następujących osób: głównego programisty, dodatkowego programisty, programisty systemowego, projektanta, kierownika produkcji, specjalisty językowego, producenta, kilku artystów, dwóch muzyków, fotografa, koordynatora teatralnego. Często występują dodatkowe osoby, np. historyk, animatorzy czy konsultanci merytoryczni. Grupa pracuje nad projektem od 10 do 18 miesięcy.

Wszystko zaczyna się od pomysłu. Pomysł musi być dobrze opisany, zawierać założenia i przebieg całej gry. Zwykle obejmuje to 10-20 stron maszynopisu i kilka szkicowych ilustracji. Autor musi napisać, co gra ma wnieść nowego i dlaczego będzie lepsza niż inne. Jeśli pomysł chwyci, montuje się małą grupę, złożoną z projektanta, plastyka i dyrektora artystycznego. Grupa planuje dokładny przebieg gry, ilustrując i opisując każdą scenę, uwzględnia wszystkie możliwe rozwiązania. Nazywamy to „storyboarding". Jednocześnie artyści pracują nad obrazkami i stroną artystyczną gry. Efektem ich pracy jest kilkuminutowa demonstracja typowego przebiegu gry, która wygląda raczej jak film. Po miesiącu „storyboard" i demo powinny być ukończone i przedstawione dyrekcji. Projekt jest akceptowany i następuje alokacja budżetu. W tym miejscu podejmuje się najtrudniejszą decyzję, bowiem finansowanie projektu kosztuje od. 200 tysięcy do ponad 1 miliona dolarów, a niektóre gry (np. KING's QUEST) pochłaniają znacznie więcej. Gra musi przynieść zysk, co wymaga sprzedaży co najmniej 50-80 tysięcy egzemplarzy, a to nie zawsze się udaje**).

Po ustaleniu budżetu następuje uformowanie ostatecznego zespołu. Programiści podejmują decyzję co do wyboru narzędzi, dzielą się zadaniami i formułują plan działania. Przez następnych parę miesięcy będą współpracować z innymi członami grupy, aby wszystko szło bez przeszkód. Co trzy miesiące odbywa się kontrola zgodności z planem, uwzględnienie modyfikacji i przegląd budżetu. W naszym języku nazywamy to „milestone".

Stanowisko pracy programisty składa się z min. dwóch komputerów IBM 486 z dwoma monitorami, Amigi lub IBM 386 jako komputera pomocniczego. Wszystkie komputery działają w sieci, która dodatkowo połączona jest z komputerami w firmie SIERRA, co daje dostęp do systemu dysków i taśm magnetycznych zawierających bibliotekę ponad 230 gigabajtów danych – gotowych grafik, procedur itp.

Plastycy też dysponują zaawansowaną techniką, nie tworzą rysunków jak kiedyś, pixel po pixelu. Mogą digitalizować obraz kamerą i skanerem, pozwalamy im też używać takich środków, jakie sobie wybiorą. Często spotykamy więc obrazy malowane farbami, zdjęcia aktorów, zdjęcia samolotów i modeli. Zatrudniamy kilku animatorów ze studia Disney'a i Hanna Barbera, którzy stosują profesjonalne metody animacji z Hollywood.

Muzycy komponują ścieżkę dźwiękową oraz rejestrują efekty dźwiękowe w profesjonalnym stu-

Peter Lewis, expert od SGI. Autor większości filmów (3D Studio) używanych w grach. ▼



dio. Wykorzystują syntezatory, miksery, sekwencery, magnetofony wielośladowe itp. DYNAMIX zatrudnia czterech muzyków grających w profesjonalnych zespołach. SIERRA zatrudnia także byłego członka zespołu Supertramp – Boba Siebenberga.

Gdy program jest wreszcie gotowy, należy go przetestować, czyli znaleźć wszystkie błędy. Jest to zadanie departamentu kontroli jakości, który zatrudnia do tego min. dziesięć osób. Przez następne dwa miesiące programiści usuwają wszystkie znalezione przez testerów usterki. Wymaga to dużego nakładu pracy i jest chyba najbardziej mozolnym etapem pisania gry. Biurka zawalają stosy papierów z opisami „pluskiew". Codziennie napływają nowe sterty udokumentowanych błędów. Gra musi być bowiem sprawdzona na wielu komputerach o różnych konfiguracjach. Testowana jest jej praca na płytach o różnej szybkości, z różnymi kartami muzycznymi i graficznymi, twardymi dyskami itp.

Gdy znikną wszystkie sterty papierów, praca nad programem dobiega końca. Ostatnie słowo należy do szefa „gwarancji". Wreszcie nasza ulubiona sekretarka obwieszcza przez interkom: *„DRAGON na IBM został oficjalnie ukończony"*. Cała ekipa rzuca wszystko i pędzi na dół do pubu, na tradycyjny kufel najlepszego piwa. Teraz pozostaje rozreklamowanie gry i jej sprzedaż, czym zajmują się już inne osoby.

NAD CZYM TERAZ PRACUJEMY

W minionym roku DYNAMIX wydał wiele ciekawych produktów. Jest to m.in. SPACE QUEST 5 – THE NEXT MUTATION Marka Crowe, który na stałe przeprowadził się do DYNAMIX. Inna pozycja to BETRAYAL AT KRONDOR oparty na noweli Raymonda E. Feista, w którym połączyliśmy trójwymiarową technologię ze scenerią i postaciami powieści Feista „Riftwar Universe", tworząc niespotykany dotąd świat – VIRTUAL FANTASY. Pojawiły się też INCREDIBLE MACHINE i INCREDIBLE TOONS – doskonałe łamigłówki dające pole do działania wyobraźni. Dobiegają końca prace nad grami: symulacja okrętu podwodnego (ACES OF THE DEEP), walki robotów, nowy symulator lotu.

Równolegle opracowujemy kilka tytułów na konsolę 3DO. Jakość tych gier będzie zbliżona raczej do obrazu TV, cechować się będą najwyższą jakością w oprawie graficznej i dźwiękowej. Bądź co bądź wygląda na to, że przyszłość rozrywki komputerowej będzie należeć do dysków laserowych (CD-ROM), które są doskonałym nośnikiem dla tego medium.

JAK SIĘ JUŻ TEGO NIE ROBI?

Jeszcze 10 lat temu można było napisać grę komputerową w domu, zrobić małą fortunę i zdobyć rozgłos. Wymagało to dobrej znajomości komputera i dużo poświęcenia. Zrobił tak np. Ray Tobey pisząc SKYFOXA, za którego kupił sobie domek w Malibu (Kalifornia), Lotusa i przestał interesować się komputerami.

Dzisiejszy dyrektor SIERRY, Kenneth Williams, napisał w domu jedną z pierwszych gier przygodowych, zaprojektowanych przez jego żonę – Robertę. MYSTERY HOUSE I WIZARD AND THE PRINCESS wydane na Apple II były ich pierwszymi grami. Nie były one zbyt wysokiej jakości, ale jako pierwsze graficzne gry przygodowe (wówczas należące do grupy gier nazywanych tekstowymi) zdobyły niesłychaną popularność. Grafika była bardzo prosta, obraz składał się z układu linii, kółek i punktów rysowanych na ekranie. Gracz wydawał proste polecenia, np. GO NORTH i w tym momencie na ekranie pojawiała się nowa scena. Skromna publikacja składała się z jednej dyskietki ze świstkiem papieru, zapakowanych w foliową torebkę.

[J]AK SIĘ PISZE GRY?



▲ *Damon Slye, twórca 'Great War Planes'.*


John Cutter, twórca 'Betrayal at Crondor' – import z Cinemaware. ▼

Tak wyglądał początek jednej z największych firm produkujących programy rozrywkowe w USA. SIERRA ON-LINE znajduje się w Oakhurst w Kaliforni – małym miasteczku u podnóża Yosemite National Park, otoczonym pięknymi górami i jeziorami. Jest to nietypowe miejsce jak dla firmy komputerowej, bowiem większość ich lokuje się w okolicach San Francisco lub Los Angeles, gdzie łatwo jest znaleźć programistów.

THE SIERRA FAMILY

Dziś SIERRĘ tworzy wiele firm rozsypanych po zachodnim wybrzeżu USA, w Wielkiej Brytanii, Japonii i Francji. DYNAMIX będąc drugim co do wielkości kooperantem znajduje się w Oregonie, w miasteczku Eugene. W zeszłym roku rodzina SIERRY poszerzyła się o dwóch nowych członków – BRIGHTSTAR w Seattle i COKTEL VISION we Francji. Ścisła współpraca koordynowana przez biura SIERRY w USA i Wielkiej Brytanii, pozwala na sprawne działanie obejmujące cztery kontynenty. Biura dbają o kontakt z mediami, zbierają informacje na temat planów wydawniczych i rozsyłają informacje prasowe po świecie. Ponadto działają tzw. „hot-line", gdzie gracze mogą telefonicznie skonsultować się z fachowcami na temat problemów w grach. Działają dwa BBS-y, gdzie za pośrednictwem modemu można uzyskać wiele informacji, np. uczestniczyć w dyskusjach nt. gier lub dostać podpowiedzi do gier wszystkich firm z „rodziny".

DYNAMIX I PIRACTWO

Napisanie programu wymaga dziś wysiłku wielu osób: programistów, artystów, muzyków i tekściarzy. Programy pisane w domu przez amatorów są już bardzo rzadkimi przypadkami, jak np. TETRIS Wadima Gerasimowa, którego nb. miałem okazję spotkać w czerwcu w Chicago. Mimo wielkiego zainteresowania grami, przemysł jest zadziwiająco mały. Wiele osób porzuca programy rozrywkowe i zajmuje się innymi dziedzinami komputerowymi. Jest to spowodowane przede wszystkim tym, że programy są kradzione i rozprowadzane nielegalnie. W ostatnich latach FBI złapało wielu złodziejaszków i ukarało ich grzywną po 50.000 dolarów i do 5 lat więzienia. Mimo to proceder nie ustaje.

Użytkownicy nieczęsto zdają sobie sprawę z konsekwencji nabywania kradzionych programów. Mniejsza liczba sprzedawanych egzemplarzy powoduje podwyżki cen, mniejsze nakłady i obniżanie kosztów produkcji na siłę, często za cenę obniżenia atrakcyjności gry. Szczególnie ucierpieli na tym użytkownicy Commodore i Atari – kilka lat temu zrzeszenie producentów SOFTWARE PUBLISHERS ASSOCIATION stwierdziło, że bardzo mała sprzedaż programów na te komputery przy niesłychanej popularności tych programów jest spowodowana nieuczciwością użytkowników. Firmy automatycznie przestały produkować gry na Commodore i Atari. Użytkownicy musieli pochować swe komputery do szaf.

Wiele firm próbuje zabezpieczać się przed kradzieżami, stosując różne systemy „copy-protection". DYNAMIX nigdy nie zabezpiecza gier, ponieważ uważamy, że takie utrudnienia są nieprzyjemnością dla uczciwych użytkowników. Nasza firma polega jedynie na uczciwości i lojalności naszych klientów, dlatego też staramy się ich zadowolić.

Piotr Łukaszuk

Od redakcji:

*) Dla porównania: w Polsce upchnięcie tysiąca egzemplarzy gry jest uważane za sukces. Średnia liczba to ok. 500 sztuk, np. na małe Atari.

HYDRAULIK

Kolumna z ogłoszeniami jednej z gazet codziennych: – Dla młodego, niezależnego, dyspozycyjnego praca samodzielna, dynamiczna i odpowiedzialna. Mile widziany brak kwalifikacji.

Przyjąłeś tę ofertę, w najgorzym wypadku spodziewając się akwizycji. Tymczasem...

Miejscem twojej pracy jest zautomatyzowana obora. Muzyka służy zagłuszaniu ryczenia krów. Pracujące dojarki podłączone są do wspólnego rurociągu, który transportuje mleko do cysterny. Niestety, koniec rurociągu i wlew cysterny są rozłączne.

– Panie majster, weź pan się wreszcie za tę robotę, bo się całe mleko na słomę rozleje!

Masz do swojej dyspozycji smukłe rury i harmonijne kolanka. Naturalnie, nie do wyboru, tylko tak, jak leżą na stercie. Przy ich pomocy musisz doprowadzić rurociąg do cysterny, zanim dojenie się skończy, i dziesięć hektolitrów mleka zaleje cię aż po szyję.

Z lewej strony ekranu pokazane są pierwsze cztery elementy rurociągu, które możesz wykorzystać. Ich kolejność jest losowa. Można je umieścić w dowolnym miejscu. Położonych elementów nie można przesuwać, dają się one jedynie obracać. Początek i koniec rurociągu również jest elastyczny.

Topraca dla wizjonera. Trzeba umieć zobaczyć kształt całego mlekociągu, zanim położy się pierwszy element. Wynika to z prostego dość faktu, iż punktowana jest oszczędność materiału, a więc budowanie wodociągów jak najkrótszych. Za każdy położony element płacisz z własnych punktów. Za każdy zbędny, to znaczy taki, który nie stanowi części wodociągu, zmniejszana jest twoja premia.

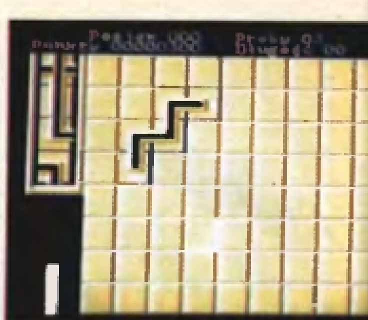
Warto zwrócić uwagę na „skrzyżowania" – elementy, które umożliwiają przecinanie się rur. Dzięki nim można rurociąg zapętlić i powyginać w esy-floresy, co dodaje mu walorów estetycznych. Możliwość ta okazuje się szczególnie przydatna w trudnych warunkach terenowych – liczne pola, na których nie można układać rur – lub niekorzystnym układzie elementów.

Grafika w HYDRAULIKU jest konkretna aż do bólu. Wyjątek stanowi plansza tytułowa z instrukcją gry przesuwającą się wraz z lustrzanym odbiciem. Ale oprawa graficzna bynajmniej nie staje z tego powodu oszałamiająco atrakcyjna.

Interfejs użytkownika obsługiwany jest przy pomocy joysticka, co nie jest specjalnie zaskakujące.

HYDRAULIKA możemy nazwać grą logiczną, jeżeli szybkości akcji nie wiążemy wyłącznie z grami zręcznościowymi. Refleks jest w HYDRAULIKU cechą pierwszej potrzeby. Zdarza się, że budowę rurociągu kończy się, kiedy płynie nim już mleko. W dalszej kolejności przydatna jest umiejętność przewidywania. HYDRAULIK jest też grą dla szybko kojarzących. Być może, pod pretekstem dynamiki gry, jest to po prostu próba przyciągnięcia do niej zatwardziałych killerów zręcznościówek.

Master



Świat hydraulika: rurki, kolanka, Atari

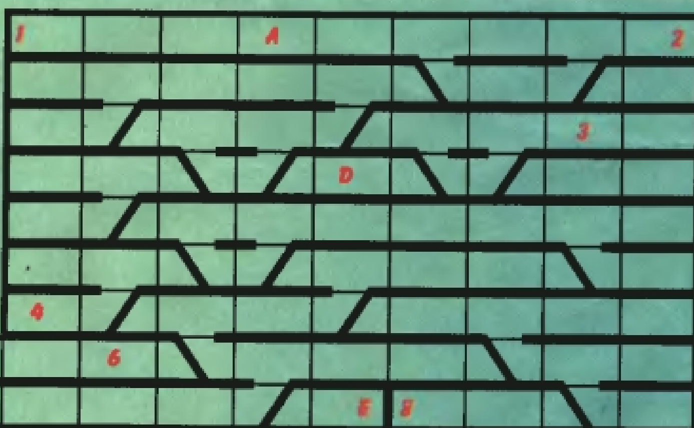
ASF'93
ATARI 1
LOGICZNA
60% 80% 80% 4
PRODUKCJA POLSKA
Grafika Dźwięk Miodność
Cena w tys. zawiera VAT

JAFFAR

Oto syn Jaffara, imiennik niegodziwego ojca, próbuje wskrzesić sławę i odzyskać honor swojego rodu. Jeśli uda mu się wydostać córkę kalifa z bagdadzkiego haremu złego wezyra... intrygi ojca i dziadka pójdą w niepamięć, zaś Jaffar zostanie następcą perskiego tronu. Naturalnie, z piękną małżonką u swego boku.

W bezksiężycową noc, kiedy Jaffar przemykał się chyłkiem pod murem pałacu wezyra, życzliwa ręka wcisnęła mu do garści zniszczoną mapę. Młodzieniec nie spojrzał nawet na zakrytą kapturem twarz – jeśli zostanie schwytany, na torturach wydobędą z niego wszystko. Potem przesadził mur, cicho lądując bosymi stopami na murawie w pałacowym ogrodzie. A wtedy nie było już odwrotu.

Lepiej nie wiedzieć, kto pomógł mu dostać się do wnętrza pałacu. Szpiedzy wezyra nadstawiają uszu przy każdym straganie z oliwkami. Kiedy Jaffar przedzierał się przez podziemne przejścia, noc upływała nieubłaganie. O wschodzie słońca wezyr przybędzie do haremu, by pozbawić księżniczkę niewygodnej w noszeniu cnoty. Do brzasku pozostała ostatnia godzina...



Pałac ma dziewięć pięter, harem znajduje się na drugim od dołu. Połączenia wydają się skomplikowane, ale do każdego miejsca prowadzi tylko jedna droga. Nie wszystkie przejścia są dostępne od razu.

Zbierać warto tylko przedmioty według listy. Pozostałe nie przydadzą się do niczego – można je co najwyżej oddać Alibabie, znanemu handlarzowi starzyzną. Ptaków lepiej unikać, skaczącą w stronę Jaffara żabę nietrudno rozdeptać. Pałacowa fauna pojawia się losowo, ergo kontakt z nią jest możliwy do uniknięcia.

Ogólnie trzeba się sporo nachodzić, a Jaffar wygląda na dosyć zmęczonego i wyraźnie nie jest w stanie biec. Pozostaje mieć nadzieję, że księżniczka to fajna dupa, lub ma przynajmniej duży posag.

Najpierw zabierz biżuterię. Użyj ZAKLĘCIA do otwarcia sezamu. Ze skarbca zabierz MIESZEK ZŁOTA. Napełnij BUTELKĘ winem z beczki. KLUCZEM otwórz skrzynię i zabierz z niej ZŁOTO. KORBA posłuży do podniesienia kraty, co pozwoli dotrzeć do kupca. Wymień ciężki mieszek na PIERŚCIEŃ WŁADCY, a złoto ze skrzyni na SZTYLET. Daj zaklinaczowi węży FLET w zamian za LAMPĘ ALLADYNA. Upij eunucha winem, śpiącemu poderżnij gardło sztyletem. Przepaść pokonaj używając czarodziejskiej lampy. Otwórz drzwi do ha-

MIRAGE'93
ATARI 1
ZRĘCZNOŚCIOWA
70% 60% 75% 4
PRODUKCJA POLSKA
Grafika Dźwięk Miodność
Cena w tys. zawiera VAT

Komputer na podziemnym stanowisku dowodzenia długo sprawdza dublowane obwody. W chwilę potem światła przygasają – odcięte zostały zewnętrzne źródła energii i system przeszedł na zasilanie awaryjne. Na wmontowanym w ścianę panoramicznym ekranie pojawia się pierwszy komunikat:

TO NIE ĆWICZENIA_

Migocący kursor przesuwa się szybko.

PROGRAM: GLOBAL WAR_

Wojna globalna. Konflikt ogólnoświatowy. Anulowaniu ulegają ustalenia wszystkich konwencji. Zakładane użycie wyłącznie broni masowego rażenia. Priorytetowe cele: cały świat.

W wojnie bierze udział pięć mocarstw atomowych. Strony konfliktu nie zawierają między sobą sojuszy – każdy walczy przeciwko każdemu. Najsłabsze państwo jest atakowane jednocześnie przez cztery pozostałe, do chwili całkowitej zagłady jego rezerw ludzkich. W podobny sposób eliminowane są kolejne kraje, na symbolicznej mapie ziemi może zostać jedno tylko państwo. Jeżeli twój kraj wypadnie z gry wcześniej, komputer sam kończy symulację i przedstawia zwycięzcę.

W walce dostępne są środki ofensywne (broń masowej zagłady, ataki bezpośrednie), defensywne (systemy obronne) oraz propagandowe. Ponadto można uzupełnić swój arsenał, uruchamiając produkcję, oraz przesiedlać mieszkańców dla wyrównania potencjału ludzkiego poszczególnych miast.

Gra podzielona jest na tury, w każdej z nich można wydać dokładnie jeden rozkaz. Niektóre działania są bardziej złożone i wymagają planowania z wyprzedzeniem. Należą do nich ataki lotnicze i rakietowe. Również produkcja broni trwa jedną turę i nowe „zabawki" dostępne są dopiero w kolejnej rundzie.

Najbardziej oczywistym środkiem jest wysłanie przeciwko miastom przeciwnika ARMII DYWERSANTÓW. W epoce atomowej składa się ona z cywilów uzbrojonych w koktajle Mołotowa i sztachety z ławek, natomiast liczy sobie kilka milionów. Po jej przejściu przeciwnik zwykle nie może doliczyć się kilku milionów własnych obywateli. Wadą tego rozwiązania jest jego jednorazowość – armia znika gdzieś na terytorium przeciwnika – oraz duża wysokość nakładów na ławki.

PROPAGANDA polega na ustawieniu wysokiego masztu radiowego i wysyłania w eter szeregu bzdur. Skutek bywa dwojakiego rodzaju: poddany indoktrynacji naród zostaje opuszczony przez kilka milionów obywateli, bądź też podobna liczba mieszkańców twojego kraju przechodzi na stronę przeciwnika. Propaganda może również nie odnieść żadnego skutku, i wtedy wszyscy zostają w swoich domach.

Podczas PRZESIEDLENIA miliony mieszkańców przegania się z największego miasta do najmniejszego, co wyrównuje ich liczebność. Większe miasta są trudniejsze do zniszczenia, zaś od liczby wszystkich miast zależy potencjał produkcyjny.

PRODUKCJA „zabawek" jest dziedziną podczas wojny bardzo potrzebną, tym niemniej dosyć czasochłonną – trwa jedną turę. Wielkość i rodzaj produkcji ustalane są losowo przez komputer.

GŁOWICE ATOMOWE wymagają środków do ich przenoszenia. Dostępne są rakiety dalekiego zasięgu oraz strategiczne bombowce horyzontalne o różnej nośności. Bombowców można używać wielokrotnie w następujących po sobie turach.

NOŚNIKI GŁOWIC muszą zostać przygotowane w turze poprzedzającej atak. W razie odwołania akcji, przeznaczone do ataku nośniki przepadają. Rakiety i samoloty mogą przenosić głowice mniejsze, niż wynosi ich udźwig maksymalny.

SYSTEM OBRONY jest chwytem socjotechnicznym, dającym namiastkę poczucia bezpieczeństwa. Ze względu na cięcia energetyczne, można go uruchomić na okres jednej tury. Zależnie od wersji systemu, jego skuteczność wynosi od 100% do 50%. Jak widać, w przypadku tego ostatniego co drugi atak przeciwnika jest skuteczny.


Atari

GLOBAL WAR

Gra kończy się widokiem imponującego grzyba atomowego oraz podaniem liczby tych, którzy przeżyli. Nie wiadomo, współczuć im, czy zazdrościć...

Wyglądam z jaskini i widzę śnieg. Bezkresne pola bieli, warstwami białego puchu łagodzące poszarpane kontury ruin wielkiego miasta. U podnóża zbocza rozciąga się gładka jak szkło lodowa pustynia, oskrzydlona ostrymi wierzchołkami gór lodowych – to cenne źródło nieskażonej wody. Każdego dnia drążymy w nich głębokie tunele. Lodowiec nieubłaganie posuwa się naprzód i już wkrótce czeka nas daleka podróż na południe. Nikt nie wie, czy są tam warunki do życia. Poziom promieniowania... mój Geiger zaczyna tykać. Delikatne płatki radioaktywnego śniegu wirują w powietrzu. Znowu przejdzie nad nami skażona chmura. Wkrótce wyruszamy w drogę. Najwyższy czas.

No, wystarczy na dzisiaj. Jeszcze tylko data: XCIII period słoneczny po mistycznym wydarzeniu przez naszych Przodków (o których wiedzę czerpiemy z malowideł na ścianach jaskiń), nazwanym *atomnyj konflikt*.

GLOBAL WAR jest grą quasi-strategiczną. Rozgrywka odbywa się na poziomie taktycznym, na jej wynik wpływ mają czynniki pseudolosowe. Grafika jest na poziomie, mimo że mało kolorowa. Efekty dźwiękowe są adekwatne do treści gry, niektóre brzmią wymownie. Interfejs użytkownika może być obsługiwany przy pomocy joysticka lub myszy od Amigi.

Master

Współpraca: Sebastian Pawlicki

AVALON'93
ATARI
1
PSEUDO-STRATEGICZNA
PRODUKCJA POLSKA

Grafika	Dźwięk	Miodność	Cena w tys. zawiera VAT
90%	80%	90%	50

remu pierścieniem władcy, a zarumienionej księżniczce ofiaruj NASZYJNIK.

(pk)

Współpraca: Paweł Wroniewicz, Robert Żóralski

LEGENDA

A. KRATA
B. DRZWI DO HAREMU
C. DRZWI DO SEZAMU
D. SKRZYNIA
E. BECZKA WINA
1. KUPIEC
2. NASZYJNIK
3. FLET
4. KORBA
5. KLUCZ
6. BUTELKA
7. MIESZEK ZŁOTA
8. ZAKLĘCIE

DRO!D

To po prostu nieprawdopodobne. Po latach służby, osiągnięciu perfekcji w posługiwaniu się bronią i wielu spektakularnych sukcesach – taka kompromitacja! Zostałeś skierowany na najgłębsze zadupie galaktyki. Planeta ma atmosferę zbliżoną do ziemskiej, z nieszkodliwym zgoła dodatkiem metanu i siarkowodoru.

To i tak nie jest jeszcze najgorsza z wiadomości. Twoje zadanie polegać będzie na OCHRONIE. Żadnego bezmyślnego prowadzenia ognia – oszczędność amunicji – snajperska precyzja – natychmiastowe reakcje – mowa trawa. Ty i tak wiesz swoje. Na każdej planszy otrzymujesz przecież nowy magazynek. 11 naboi to aż nadto na kilku napastników, zwłaszcza, że jeden celny strzał wystarcza. Przeciwnicy wynurzają się znienacka, mają swoje stałe miejsca w poszczególnych komnatach. Używają AK-47 kaliber 5 mm, z których prują do krytego przez ciebie robota. Trafieni rozsypują się w pył i osiadają na ziemi. Najlepiej celować w nich z przodu i być szybszym rozpoczynając ogień.

Robot wygląda jak przez okno, producent dokonywał cięć budżetowych w dziale wzornictwa przemysłowego. Zamiast nóg czy gąsienic, DROID ma sprężynę, na której skacze po torze sinusoidalnym. Porusza się bez większego celu, co jest szczególnie bolesne, kiedy ma fantazję zwiedzić wszystkie puste platformy w pomieszczeniu. Nawet jeżeli ma jakiś cel wyprawy, wątpliwe, czy dotrze do niego w takim tempie.

Grafika jest stosunkowo prosta. Autorzy starali się osiągnąć maksymalny efekt minimalnym nakładem środków. Na tle ogólnym najlepiej prezentują się sylwetki nieprzyjaciół oraz pseudo-odbicia światła na pierwszym poziomie.

Gra wymaga szybkości i dokładności. Wbrew pozorom nie jest nadzwyczajnie dynamiczna. Po nabraniu wprawy i uzbrojeniu się w cierpliwość można dojść daleko.

Master

MIRAGE'93
COMMODORE
C-64
1
ZRĘCZNOŚCIOWA
PRODUKCJA POLSKA

Grafika	Dźwięk	Miodność	Cena w tys. zawiera VAT
70%	60%	70%	40



FIST FIGHTER

Walki uliczne. Najciemniejsza strona wielkich metropolii. Miast zatłoczonych do granic możliwości, a jednocześnie pełnych plugawych zaułków, do których nikt nie zagląda. Przemoc jest tu częścią codzienności, emigranci bez perspektyw panują na ulicach.

Dużym nakładem środków, programiści z ZEPPELIN GAMES odnaleźli najbardziej niebezpiecznych wojowników z ulic Chicago, Los Angeles i Nowego Jorku. W tajemnicy przewieziono ich do laboratoriów firmy, gdzie rozpoczęły się ryzykowne badania. Na ich podstawie powstał FIST FIGHTER – eksplozja brutalności i agresji.

Zawodników jest pięciu: LEE-CHUNG – karateka z Nepalu, GINO – kucharz z Włoch, MERRICK – pielęgniarz z Chile, JAY-CEE – przewodnik z Wielkiej Brytanii i OTIS – bezrobotny z USA. Znają swoje możliwości lepiej niż alfabet. Mają śmierć w oczach i stwardniałe od walki ręce. W zwykłym mieszkańcu miasta budzą lęk, dla siebie są równymi przeciwnikami. Ich poczucie honoru każe im raczej dać się skatować do nieprzytomności, niż ustąpić z pola walki.

Wojownicy reprezentują podobny poziom umiejętności, ale każdy z nich ma w zanadrzu śmiertelną niespodziankę. Może to być rzut nożem (GINO), albo zbijające z nóg uderzenie z łokcia, które wykonuje OTIS. Ta dyscyplina nie uznaje reguł fair-play.

Podstawowe techniki nożne to (dla zawodnika stojącego z lewej strony): kopnięcie z wyskoku (FIRE – góra), wysokie kopnięcie wyprostowaną nogą (FIRE – prawo góra), kopnięcie z półobrotu w udo (FIRE – prawo dół), kopnięcie z obrotu (FIRE – lewo), podcięcie (dół).

Pozostałe uderzenia: cios pięścią w korpus (FIRE prawo), typowy prosty (prawo góra) oraz uderzenie z przyklęknięcia w brzuch (prawo dół). Dostępny jest także prosty blok (lewo góra). Sam zbadaj specjalne możliwości zawodników (FIRE dół lub FIRE lewo dół). Zwróć uwagę, że niektóre wymagają użycia z dystansu.

Mecz można rozegrać z komputerem, lub ze sparring-partnerem na dwa joysticki. Przed grą z Commodorem warto ustalić pięciostopniowy poziom trudności, od którego zależeć będzie szybkość działania zawodnika prowadzonego przez komputer. Nazwa najwyższego – SEPPUKU – jest w pełni adekwatna. Spotkanie może odbyć się w jednym z trzech miejsc na świecie – do wyboru są przedmieścia dużych miast w Japonii lub Stanach Zjednoczonych oraz malownicze peryferia w Egipcie.

Sprawy formalne sprowadzają się do ustalenia ilości rund, podczas których będzie toczyć się walka. Wtedy knock-out nie eliminuje zawodnika, powodując jedynie zakończenie rundy. Wybranie limitu czasu na rozstrzygnięcie starcia powoduje, że po jego upływie automatycznie przegrywa zawodnik bardziej pobity. Jeżeli żaden z uczestników nie został uderzony, o wyniku spotkania decyduje losowanie.

Na bieżąco prowadzony jest ranking zawodników. Dzięki statystyce można w niekwestionowany sposób udowodnić swoją wyższość nad młodszym bratem. Zawsze to lepiej, niż naprawdę go zbić.

FIST FIGHTER jest produktem firmy ZEPPELIN GAMES, w Polsce wydanym przez L.K. AVALON. Napisy w trybie tekstowym zostały przetłumaczone na język polski, jednak nie udało się ustrzec trywializmów i skrótów. Brakuje także polskich liter.

Gra jest dopracowana od strony graficznej. Można dostrzec staranie autorów o realistyczne zadawanie ciosów. Zawodnicy pracują całym ciałem, co jest szczególnie widoczne przy niektórych kopnięciach. Muzyka i FX (efekty specjalne) nie odbiegają od normy. Summa sumarum nieszkodliwa sublimacja agresywnych popędów człowieka, której ofiarą paść może najwyżej joystick.

Master



Piękna nawalanka, Commodore

AVALON'93 lic.
ZEPPELIN GAMES
COMMODORE 1
MORDOBICIE
90% Grafika 70% Dźwięk 80% Grywalność
Cena w tys. zawiera VAT

GREAT ESCAPE







Nazywasz się John „Ranger" Smith. Zestrzelił cię Messerschmidt, który zaciekle pruł do ciebie z broni pokładowej nad Holandią. Skok ze spadochronem uratował ci życie, ale otworzył w nim dla ciebie zupełnie nowy rozdział: obóz koncentracyjny.

Rytm życia obozowego wyznacza dzwonek. Wzywa na apele (ROLL CALL), obwieszcza posiłki (BREAKFAST), komunikuje o ćwiczeniach (EXERCISE). Dzwoni też, gdy kapo przydybią cię w niedozwolonym miejscu o niedozwolonym czasie. Dzień jest tak ułożony, byś nie mógł się nawet podrapać, zajęty obowiązkami.

Przez te dwa lata pozostawania w niewoli dorobiłeś się własnej celi w baraku. Pod odsuwaną „kozą" jest wejście do tunelu, który wydłubałeś własnymi rękami. Tydzień temu dałeś znaki czekasz na nadejście pierwszej paczki z Czerwonego Krzyża, która ma zawierać niepozorny woreczek. To będzie odzew. Rozpocznie się twoja Wielka Ucieczka.

W kolejnych paczkach Czerwonego Krzyża będziesz dostawał potrzebne rekwizyty. Warunkiem pomyślnej ucieczki jest to, byś posiadał mapę i kompas. W przeciwnym razie zgubisz się i nie przeżyjesz powtórnego złapania. Musisz zgromadzić w tunelu: obcęgi, latarkę, mundur niemiecki, łopatę, kompas i mapę. Uciekaj w nocy: najpierw przenieś za druty kolczaste mapę, potem wróć po kompas. Jeśli strażnicy będą zbyt namolni, możesz próbować chodzić w mundurze niemieckim, ale nie uciekaj w nim, bo zostaniesz rozstrzelany za szpiegostwo.

Cała reszta należy do ciebie. Zamknięte drzwi otwieraj kluczami, a oporne zamki forsuj wytrychem. Obóz nie jest wielki, więc zorientujesz się, co gdzie leży. A jeśli przyplącze się do ciebie strażnik, uciekaj przez baraki. Znalezione przy tobie przedmioty są konfiskowane. W momencie wsadzenia cię do paki zostają też zamknięte wszystkie otwarte drzwi. O ryzykownym postępowaniu ostrzeże cię czerwony kolor flagi na maszcie.

REKWIZYTY

czekolada – może posłużyć jako łapówka dla współwięźnia, który zacznie robić raban i odwróci od ciebie uwagę

klucze – otwierają niektóre zamknięte drzwi

kompas – niezbędny w ucieczce, dostaniesz go w paczce piątego dnia

latarka – niezbędna w tunelach

łopata – potrzebna do usunięcia zatoru w tunelach, możesz ją tam zostawić

mapa – niezbędna w dalszej ucieczce

mundur niemiecki – potrzebny w nocy, by bezpiecznie mijać strażników. Rozpozna cię w nim tylko komendant obozu

nożyce do cięcia drutu – dostaniesz je w paczce Czerwonego Krzyża, na drugi lub trzeci dzień

prowiant – niestety, tylko mleko i wędzone śledzie

radio – do niczego

trucizna – zatruty prowiant pozwoli zlikwidować psa

woreczek – nie przyda się

wytrych – otwiera wszystkie zamki

John Zabiyaka
Współpraca: Kaczor

Kolejna gra w rodzaju „Koszykówka Michała Jordana", „Lotnictwo Chucka Yeagera", „Czyjś–tam golf". Tym razem grze użyczył nazwiska brytyjski trener futbolowy. I miał rację. Gra jest bowiem jednym z najlepszych powstałych na Commodore symulatorów stanowiska menadżera drużyny piłkarskiej. W telegraficznym skrócie: mordobicia brak, strzelaniny brak, panienek brak. Chodzi o to, by w ciasnej lidze angielskiej przeprowadzić drużynę z czwartej ligi okręgowych trampkarzy na sam szczyt. Po drodze możemy handlować piłkarzami jak bardziej lub mniej świeżymi bułeczkami, ustalać taktykę drużyny i słuchać ochrzaniającego nas od czasu do czasu szefa.

Podczas meczu nie masz na piłkarzy wpływu, możesz co najwyżej przygryzać knykcie. Grę zaczynamy od wybrania sobie nazwy klubu, z którym nawiążemy współpracę. Nie ma to większego znaczenia, niezależnie od tego, jak dobry zespół wybierzemy, będzie on tak samo zły i do tego w czwartej lidze. Teraz przystępujemy już do pełw przedziale od 1 do 99. Im więcej, tym lepiej grają. Dlatego trzeba na dobry początek poprawić skład pierwszej jedenastki. Jeżeli na którejś pozycji piłkarz ma lepszego zmiennika, to trzeba kazać grać temu, gorszego odsyłając na ławkę rezerwowych. Najlepszą taktyką jest chyba: trzech w obronie, trzech w pomocy i czterech w ataku. Stosując tę prostą zasadę udaje się sięgać po mistrzostwo ekstraklasy.

Ale nie może tego wiedzieć człowiek, który po tę grę sięgnął po raz pierwszy. Na ekranie bowiem nie ma w zasadzie żadnych liter, tylko same mętne ikonki, z których nic nie wynika. Na początek najlepiej jest podjechać kursorem do okienka, w którym narysowany jest bykowaty facecik i nacisnąć fire. dzięki temu dostaniesz się do menu wewnętrznych spraw drużyny. W prawym górnym rogu (dużo koszulek) możesz obejrzeć sobie skład pierwszej jedenastki. Docelowo – powinni tu być najlepsi piłkarze Anglii. Na razie – banda amatorów. Zmian w tym składzie możesz dokonać przez okienko tek. Na prawo odeń jest cwaniaczek w czapce. Handlarz żywym towarem, co tydzień przedstawi nam dwie oferty. Na skrajnej prawicy mieści się facecik z wąsem. Pełni on w klubie funkcję trenera. Zna na pamięć zsumowaną siłę drużyny a także każdej z linii osobno. Oprócz tego jest w stanie podać kompleksową ocenę klubu: od „We are mediocre" (miernota) aż do „We are the greatest" (najlepsi). Jedyna kobieta w całym towarzystwie to lekarka. Zawsze mówi nam, kto aktualnie jest kontuzjowany, a kogo zawiesili z powodu brzydkiego zachowania na boisku. Każdy piłkarz ma kilka osobistych cech, od których zależy jego przydatność dla drużyny. Zdecydowanie naj-



Commodore



KENNY DALGLISH's FOOTBALL

nienia obowiązków menadżera. Musimy ustalić sobie, jak rozstawimy piłkarzy w polu (bramkarz i tak jest w bramce). Każdy z futbolistów ma określone umiejętności, które zawierają się



Screeny Spectrum emulowane na PC



DENTON DESIGN'87

COMMODORE
SPECTRUM
AMIGA
PC (emulator)

AMIGA 1

PRZYGODOWA

75%	70%	90%
Grafika	Dźwięk	Miodność

w prawym dolnym rogu (koszulka i trampki). Po kolei, we wszystkich trzech liniach, możesz zmieniać skład osobowy. Jeśli czujesz się na siłach, by rozegrać mecz, kliknij w okienko z boiskiem. Teraz możesz jeszcze zmienić rozstawienie piłkarzy na boisku. Jeżeli tylko zmiany nie są szczególnie bezsensowne, obowiązuje tu zasada:

„A w kulturze?

Aaaa, zmiany duże!

Na lepsze?

Bo was opieprzę, zmiany – to zawsze na lepsze!"

Teraz możesz emocjonować się pojedynkiem gigantów – piłkarze nastrzelają swoje bramki. Potem dostaniesz za to odpowiednią liczbę punktów i możesz obejrzeć skutki w tabeli (gazeta w lewym dolnym rogu). Informacji na temat następnego meczu zasięgnąć możesz w okienku z pucharem. Oprócz informacji, siedzi tu jeszcze stary zrzęda (scout), który ocenia szanse zwycięstwa – zazwyczaj się myli. Piłkarzy, których masz już dosyć możesz sprzedać w lewym górnym oknie. Zawsze znajdą się kupcy na dwóch zawodników tygodniowo, niezależnie od poziomu przez nich reprezentowanego. Jeżeli w menu głównym wybierzesz zielony stolik (na moim monitorze i tak wszystkie stoliki są zielone), zobaczysz galerię sześciu gęb. Każda gęba służy tu do innych celów. Na przykład, środkowa gęba w górnym rzędzie to szef. Opieprza albo chwali, zależnie od wyników pracy (jak każdy szef). Poza tym nie służy do niczego konkretnego. Gęba znajdująca się na lewo od szefa to księgowy. Na życzenie podaje nam stan konta. Podksięgowym jest smutna gęba bankiera. Smutna dlatego, że udziela kredytu bez odseważniejsze jest, jakie są jego zdolności (ABILITY), oraz na jakiej gra pozycji. Jeżeli jednak w głównym menu klikniemy na ikonkę z półką pełną książek, to komputer najpierw zakomunikuje nam, że od tej pory będzie wyświetlał szczegółowe dane o piłkarzach, a potem spyta, czy mamy zamiar oglądać wszystkie sytuacje podbramkowe, czy może tylko dostawać do wiadomości same wyniki spotkań. Jeżeli każemy podawać pełne dossier piłkarzy, to musimy się pogodzić z faktem, że będzie w nich:

NAME – nazwisko gracza

POS – pozycja w polu

SP – liczba spotkań w bieżącym sezonie

SG – strzelone gole w bieżącym sezonie

CPL – liczba spotkań w całej karierze

CGL – strzelone gole w całej karierze

AGE – wiek

AB – umiejętności piłkarskie.

Po już omówionych, najważniejszą cechą jest wiek. Z wiekiem bowiem zmieniają się możliwości (jak to nie tylko w piłce nożnej bywa). Młodzi i zdolni wyrastają na jeszcze lepszych, zaś dwudziestosześcioletni pierniczkowie powoli przestają się nadawać do czegokolwiek, oprócz szybkiej sprzedaży. Dość istotna jest też liczba rozegranych meczy, od której także zależy kondycja zawodnika w roku przyszłym. Liczba strzelonych goli dotyczy w zasadzie tylko napastników i informuje nas o realnych ich możliwościach – zdarza się, że faceci, którzy teoretycznie powinni być szmaciarzami, tłuką gole jak szatany.

Garść dobrych rad wujka Swarożyca:

© Staraj się, żeby twój team za bardzo się nie zestarzał. W tym celu jak najczęściej odwiedzaj cwaniaka w czapce i kupuj u niego graczy jak najmłodszych i jak najzdolniejszych.

© Zawsze miej w każdej linii przynajmniej dwóch rezerwowych. Jeżeli na jakiejś konkretnej pozycji jest więcej niż 1 rezerwowy, to najgorszego z nich sprzedaj. Nie rozdymaj niepotrzebnie zespołu.

© Nie szastaj za bardzo pieniędzmi. Ale nie bądź też szczególnie oszczędny. Jeżeli akurat brak ci gotówki, to przed wizytą u handlarza nie wahaj się poprosić bankiera o pożyczkę.

© Jeżeli nie jesteś pewien, czy któryś zawodnik jest ci koniecznie potrzebny, to go kup – najwyżej potem go sprzedasz. Za taką samą cenę.

© Nie przykładaj zbyt wielkiej wagi do pucharów, zwłaszcza jeżeli jesteś w czwartej lub trzeciej lidze. I tak każdy cię ogra.

© Po każdym sezonie patrz, jak zmienił się stan każdego z piłkarzy. Bywa, że pierwsi stają się ostatnimi, a ostatni – pierwszymi.

Swarożyc

PS: Dla chcących ligę angielską przerobić na ligę polską, Manchester United na Polonię Warszawa a Manninga na Juskowiaka:

Nazwy zespołów siedzą od $5000

Nazwiska siedzą od $5800

Restart: $6600 (czasem działa)

CODEMASTERS'89

COMMODORE

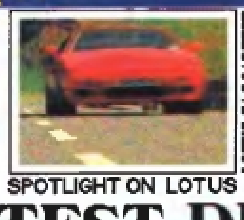
C-64 1

PIŁKARSKA

50%	90%	100%
Grafika	Dźwięk	Miodność

Lotus Special Edition





SPOTLIGHT ON LOTUS

SELECT A TRACK

SELECT A CAR

LOTUS 3

LOTUS 3 nie jest produkcją dla ambitnych, tak jak kino amerykańskie różni się np. od kina polskiego.

Wszystko w nim jest proste. Weźmy SETUP, niewielki i wystarczający – rodzaj wyścigu (trzy stopnie trudności, jeden krótki wyścig, lub trasa zdefiniowana przez gracza), wybrać kartę muzyczną, sterowanie, imiona i liczbę graczy, a także skorzystać z edytora tras. Edytor RECS (Racing Environment Construction System). Można w nim ustawiać ręcznie dane o trasie - długość, przeszkody, trudność, rodzaj, itd., ale można też wpisać dowolny kod, a na jego podstawie komputer utworzy szybko nową trasę. System kodowy daje możliwość zdefiniowania bodajże pięciu trylionów rozmaitych tras, ja jednak wolę menualne definiowanie. Do wyboru jest trzynaście rodzajów – pełne kurzu stepy z wąskimi drogami, tajemnicze miasto przyszłości ze strzelającymi do jadących laserami, Nowy Jork w nocy, kanadyjskie bagna o świcie, Góry Skaliste, Alpy podczas silnych opadów śniegu, trasa w trakcie zmiany nawierzchni, jazda nocą w silnym deszczu, afrykańska pustynia ze zgrzytającym w zębach piaskiem, zamglona trasa w północnej Kanadzie, autostrada 97, meksykańska droga z silnym wiatrem zachodnim i wreszcie typowe, zalesione góry.

Potem jeszcze fire na opcji START, wybranie wozu, następnie towarzyszącej nam przez drogę muzyczki z kompaktu (wybranie utworu 00 powoduje włączenie dźwięków, nawiasem mówiąc świetnych, choć nie na wszystkich trasach). A później gaz do dechy i jedziemy! Mamy do dyspozycji pięciobiegową, ręczną skrzynię, w której biegi zmienia się górnym i dolnym fire, lub dowolnie zdefiniowanymi klawiszami. Przeciwnicy nie są zbyt trudni, choć uwielbiają spychanie cię z trasy i zajeżdżanie ci drogi.

Na niektórych trasach czekają dodatkowe niespodzianki – w mieście przyszłości są to lasery, których trafienie powoduje tragiczny spadek szybkości, w śniegu, na piaskach i w deszczu częste utraty kontroli nad wozem, na naprawianej drodze znaki, rowy i narzędzia robotników... Na autostradzie jadące z naprzeciwka drugim pasem samochody.

Drugą ciekawą trasą jest Meksyk i wiejący w nim wiatr. Spycha on wóz na prawo, a przy tym przez drogę przelatują krzaki. Zderzenia z nimi – obojętnie czy lecą, czy akurat nie wieje i leżą na szosie – kończy się stratą szybkości. To chyba przesada – leciutki krzaczek zatrzymuje stsiowego kolosa o ponad tonie wagi, jadącego z szybkością 270 km/h?

Ukończenie etapu z najgorszym wynikiem, lub nieukończenie go wcale, powoduje przedwczesne zakończenie całego wyścigu. No i nie wolno także zapomnieć o tankowaniu – jest to możliwe po każdym checkpoint, wystarczy się tylko zatrzymać na poboczu za tablicami informującymi o tankowaniu.

Przydałoby się więcej ryzyka i niebezpieczeństwa i... więcej tras. Na przykład koło wodospadów, nad rzeką, nad morzem, wśród opadów gradu... Dobrym pomysłem byłoby też zwiększenie ilości efektów dźwiękowych i dostępnych modeli wozów. Mogłyby też być różne bajery – samoloty, przechodnie, motocykliści, nocą spadające meteoryty... Ogólnie mówiąc, LOTUS mógłby być lepszy, choć na razie jest i tak najlepszy i zapewnia mnóstwo porządnej rozrywki.

Herr Maniac

P.S. LOTUS 3 w wersji na PC zajmuje jedną dyskietkę. Powinny być na niej pliki: lotus.com, lotus.dat i ew. lotus.cfg oraz readme. Reszta to podpucha i można ją skasować.

Przed nami Śląsk, PC

Roboty drogowe, PC

GREMLIN'93

AMIGA
PC VGA, SB

PC 1 AMIGA 1

WYŚCIGI

85% Grafika | 85% Dźwięk | 90% Miodność



Tereny poszukiwań tzw. przyprawy, PC



Ruch jak w ulu, PC



DUNE 2 to gra strategiczna, jednogłośnie uznana przez nie strategów za najlepszą. Stratedzy też mają o niej jak najlepsze zdanie. Świadczy to o tym, że producent zadbał nie tylko o ciekawy scenariusz i dobre algorytmy, ale zdawał sobie sprawę z wymogów estetycznych graczy.

Diuna rozpoczyna się świetnym intro, które do tego wprowadza w atmosferę konfliktu rzeczowymi dialogami. Gra jest tak pomyślana, że niepowodzenia nie powodują typowego zniechęcenia, jakie występuje po bezskutecznych próbach ogrania komputera. Grę należy rozgrywać symultanicznie, na wielu płaszczyznach (ekonomika, polityka, militaria). Występuje w niej konieczność stałej aktywności zarówno w równoczesnym planowaniu akcji, jak i w prowadzeniu działań bojowych przeciwko wielu przeciwnikom. Jednocześnie trzeba zarządzać produkcją sprzętu bojowego, zbierać, przetwarzać i sprzedawać przyprawę (miejscowy specyfik poszukiwany w całej Galaktyce) oraz rekrutować i organizować oddziały bojowe i prowadzić działania militarne. Dodatkową zaletą gry jest możliwość wybrania jednego z pięciu poziomów szybkości jej rozgrywania, od bardzo wolnego po bardzo szybki. Kolejnym udogodnieniem jest możliwość zapisu gry w dowolnym czasie i miejscu. Daje to szansę powrotu do sytuacji zapisanej w przypadku podjęcia decyzji niekorzystnych i rozegrania gry innym wariantem.

ISTOTA GRY

DUNE 2 jest tylko pozornie oparta na fabule znanej z książek Herberta i z filmu. Celem gry jest zniszczenie przeciwników i opanowanie planety, na której toczy się akcja. Przebiega ona w dziewięciu etapach – poziomach, z których pierwszy jest łagodnym wprowadzeniem, drugi wnosi pewną dozę niebezpieczeństwa, lecz jeszcze nie wymaga rozgromienia wroga aby wejść w następny. Od trzeciego etapu zaczyna już się walka bezpardonowa, w której dobry wróg powinien być martwy. W tym i w następnych etapach trzeba obronić swoją bazę i system infrastruktury technicznej, a u wroga zniszczyć lub zająć bazę, fabryki i zaplecze produkcyjne. Zdobyte fabryki umożliwiają budowę tych rodzajów broni, do jakich mamy dostęp w ramach działalności Rodu, który w grze reprezentujemy. Zakres i tempo produkcji jest zależne jedynie od fazy rozbudowy fabryki.

Akcja gry toczy się na planecie Arrakis, pełnej diun – piaszczystych terenów pustynnych, z rzadka poprzecinanych połaciami gruntów stałych. Na tych diunach rozsiane są złoża PRZYPRAWY, którą należy zbierać i przetwarzać w celu sprzedaży. Jest to bardzo intratny interes – pieniądze są na Arrakis potrzebne do wszystkiego. Tu spotykamy dodatkowego wroga. Jest nim wszystkożerna, monstrualna bestia, czerw – SAND WORM, z którego odchodów powstaje przyprawa. Przyprawę zbiera się pojazdami gąsienicowymi – HARVESTERAMI. W krytycznych momentach można nimi, w braku innej broni, miażdżyć piesze wojska wroga. Harwestery sądosylane z zaplecza galaktycznego



DUNE 2
The BUILDING of a DYNASTY

natychmiast po wybudowaniu rafinerii – SPICE RAFINERY; można je też wyprodukować samemu na wyższych etapach gry lub zamówić w fabrykach rozsianych w kosmosie. Prawidłowa współpraca harwesterów, rafinerii oraz silosów magazynujących przetworzoną przyprawę, jest podstawą ekonomiki a co zatem idzie możliwości inwestycyjnych i bojowych.

OPCJE I ZASADY GRY

Po uruchomieniu programu i wyświetleniu wprowadzenia zostaje wyświetlone pole z następującymi opcjami:

1. PLAY A GAME – rozpoczęcie gry od najniższego poziomu,
2. REPLAY INTRODUCTION – ponowna prezentacja historii Diuny (wprowadzenie),
3. LOAD A GAME – ładowanie zapisanego stanu gry,
4. EXIT – wyjście z gry,
5. HALL OF FAME – punktacja graczy, którzy zakończyli sukcesem jeden z etapów.

Wybranie opcji PLAY A GAME spowoduje wyświetlenie następnego menu służącego do wyboru rodu, który chcemy reprezentować. Pomocne mogą tu być informacje przekazywane przez spikerkę, która opowiada historie poszczególnych rodów. Po wyborze rodu wchodzimy do akcji gry. Na każdym jej etapie pomocny jest spiker (MENTAT), który określa zadania etapu gry.

Tutaj robi się także asfalt, PC

Niech się mury pną do góry, PC

Na pierwszych dwóch etapach należy zebrać tylko zaleconą ilość przyprawy. W innych etapach trzeba rozgromić wroga i zniszczyć lub zająć jego bazę zarządzającą i inne budowle swoimi wojskami. Gra zawsze zaczyna się od wyświetlenia na głównej części ekranu fragmentu powierzchni gruntu stałego z naszą bazą zarządzającą – CONSTRUCTION YARD oraz ochrony bazy (żołnierze) – TROOPER i pojazdów bojowych lub tylko pojazdów bojowych. Rodzaj i siła obrony bazy, jak i kredyt (finanse), który otrzymujemy na początek, jest zawsze różny w zależności od etapu. W górnej części ekranu pokazują się dwa klawisze oraz okienko wskazujące stan naszego konta kredytu. Pod klawiszem OPTIONS dostępne są następujące opcje:

1) LOAD a GAME – wczytaj grę,
2) SAVE THIS GAME – zapisz grę,
3) GAME CONTROLS – opcje gry,
4) RESTART SCENARIO – restart gry na aktualnym poziomie,
5) PICK ANOTHER HOUSE – wybór innego rodu,
6) QUIT PLAYING – skończ grę,
7) CONTINUE GAME – kontynuuj grę.

W trzeciej opcji można ustawić w kolejności:

a) i b) – efekty dźwiękowe
c) – szybkość rozgrywanej akcji
d) – ostrzeżenia o ruchach nieprzyjacielskich jednostek, jak również wykrywanie czerwi
e) – automatyczne przesuwanie ekranu

Do gry powracamy opcją PREVIOUS.

Przy wyborze opcji posługujemy się myszą lub klawiaturą. W drugim przypadku zawsze naciskamy klawisz odpowiadający pierwszej literze wybieranego napisu. Jest to generalna zasada dla tych, którzy posługują się wyłącznie klawiaturą.

Z prawej strony ekranu na polu oddzielonym ozdobnym filarem wyświetlane są dwa okna. Górne jest oknem operacyjnym, dolne zaś ekranem radaru obejmującym całą planszę gry. Ekran ten jest czynny tylko wtedy, gdy posiadamy wybudowaną radarownię – OUTPOST i wystarczającą ilość elektrowni – WINDTRAP. W innym przypadku okno to jest nieczynne.

Najistotniejsze jest okno operacyjne, do którego możemy wprowadzić w dowolnym czasie polecenia dla podległych obiektów. Uaktywniamy to okno wskazując myszą obiekt, który chcemy wprowadzić do okna. Wówczas w oknie operacyjnym pojawia się ikona uaktywnionego obiektu, a pod nią wykaz jego możliwości.

Nasza baza zarządzająca i infrastruktura techniczna wraz z przechodzeniem do wyższych etapów gry uzyskują możliwość modernizacji – UPGRADE. Opcja ta jest dostępna tylko wtedy, gdy nasza baza lub fabryka ma pełną zdolność produkcyjną (zielony wskaźnik). Zarówno baza jak i fabryka sprzętu ciężkiego – HEAVY VEHICLE FACTORY może być na wyższych poziomach modernizowana kilkakrotnie. Modernizacje te w przypadku bazy, pozwalają na stacjonarną obronę wieżami z wyrzutniami rakietowymi – ROCKET TURRET. Sprawdzenie możliwości uaktywnionej bazy lub obiektu przemysłowego dokonuje się przez wskazanie ikony w oknie wykonawczym. Wtedy zostanie wyświetlona, na głównym ekranie, plansza z ikonami dostępnych budów lub sprzętu. W przypadku wprowadzenia do okna operacyjnego żołnierzy lub pojazdów bojowych, czy też harwesterów, pod ich ikonami pojawią się wykazy komend, które mogą te obiekty wykonać.



Makijaż i sygnet to podstawa, PC

Prowadząc wojnę o Arrakis nie zapominajmy o czerwiach, które pożerają wszystko co porusza się na połaciach diun, uniemożliwiając prowadzenie walki i zbiór przyprawy. Czerwie należy niszczyć, strzelając do nich aż do skutku. Stopień żywotności czerwia odczytamy po wprowadzeniu jego ikony do okna operacyjnego.

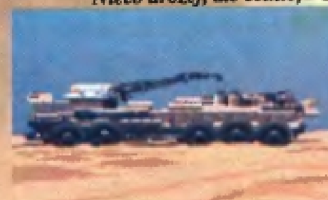

Nadciąga sprzęt ciężki, PC

Oprócz Atrydów pozostałe rody podejmują walkę z czerwiami automatycznie, gdy znajdzą się w zasięgu ich ognia. Walkę z tymi potworami radzę prowadzić z gruntu stałego, na który bestia ta nie wchodzi. Wraz z postępem gry i przechodzeniem na jej wyższe etapy rośnie nasz potencjał przemysłowo–militarny. Modernizując koszary – WOR lub BARRACKS, gdzie pierwotnie możemy szkolić tylko pojedynczych żołnierzy – TROOPER lub INFANTRY SOLDIER wchodzimy w wyższą możliwość szkolenia upgradem, skuteczniejszych w walce TROOPER SQUARD lub INFANTRY SQUARD. Z kolei fabryka bojowego sprzętu lekkiego LIGHT VEHICLE FACTORY w podstawowym standardzie może budować motocyklowe pojazdy uzbrojone TRIKE, a po zmodernizowaniu pojazdy cięższe typu QUAD. W fabryce sprzętu ciężkiego, HEAVY VEHICLE FACTORY w jej podstawowym standardzie możemy budować lekki czołg – COMBAT TANK oraz zbierarkę przyprawy – HARVESTER. Po pierwszej rozbudowie (UPGRADE) możemy zbudować ciągnik do budowy nowych baz zarządzających na nowych terenach – MOBILE CONST. VEHICLE.


Harkonnenowie się nie certolą, PC


Nieco drożej, ale celnie, PC

Po dalszej rozbudowie możemy budować czołgi ciężkie – SIEGE TANK, po kolejnym, ale tylko u Atrydów i Harkonnenów, możemy budować samojezdne wyrzutnie rakiet – ROCKET LAUNCHER.


A cała walka o kupę robala, PC

Na dalszych etapach gry możemy wybudować warsztaty naprawcze – VEHICLE REPAIR FACILITY, które służą do naprawy uszkodzonego sprzętu bojowego i harwesterów. Posiadanie fabryki transporterów powietrznych – HI-TECH FACTORY i wyprodukowanie odpowiedniej ich ilości, znacznie wpływa na przyśpieszenie zbioru przyprawy, oraz dostawę uszkodzonego sprzętu bojowego do warsztatów naprawczych. Po wybudowaniu lotniska międzygwiezdnego STARPORT FACILITY możemy zamawiać z kosmosu dostawę sprzętu bojowego i środków transportu. Posiadanie tego lotniska otwiera opcję budowy ośrodka wyższej technologii – HOUSE of IX, ta z kolei umożliwia budowę specjalnych rodzajów broni, dostępnych tylko w ramach rodów, które reprezentujemy w grze. Harkonneni mogą budować DEVASTOR, Atrydzi – SONIC TANK, Ordosi – DEVIATOR LAUNCHER. Każda z tych broni ma swoją bojową specyfikę. DEVASTOR możemy zdetonować w powietrzu wśród budynków lub wojsk wroga, SONIC może razić, będąc niezauważonym w określonych sytuacjach, wrogie siły bojowe lub jego budowle, natomiast DEVIATOR przefarbowuje wrogie jednostki, przez co możemy nimi krótkotrwale dowodzić niszcząc ich siły i zaplecze.



Umiejętne posługiwanie się możliwościami, jakie daje program jest warunkiem zbudowania odpowiedniego potencjału ekonomiczno–militarnego i rozgromienia przeciwników.

Andrzej Miły

Opisy nadesłali: Bradley, Łukasz Drejer, Jan Kienig, Leszek Mitura, Mariusz Nowak, Rob McQlig, Marcin Terka.

WESTWOOD'92
1 MB AMIGA
PC VGA, SB
PC 2 AMIGA 5
STRATEGIA
90% Grafika | 95% Dźwięk | 100% Miodność



CADAVER

BITMAP BROTHERS'91
AMIGA
ATARI ST
PC EGA, VGA
PC 1 AMIGA 2
LABIRYNTOWA
80% Grafika 70% Dźwięk 80% Miodność

Zaczynasz w jaskini (CAVERN). Zabierz stąd monetę, kilof i biblię. Idź do centralnego tunelu i weź stamtąd sakiewkę z kamieniami. Udaj się przez MAIN CHAMBER do CHAMBER i zabierz klucz oraz napój. Wróć do CAVERN – będziesz mógł teraz wejść do sąsiedniego pomieszczenia. Otwórz skrzynię i przeczytaj pergamin. Dowiesz się, że gdzieś za sakwą ukryto klejnot.

Zostaw tam pergamin i pociągnij za dźwignię. Udaj się przez MAIN CHAMBER do nowo otwartego tunelu. Ścianę sforsuj kilofem. W PASSAGE leży trup! Po dokładnych oględzinach znajdziesz przy nim pamiętnik.

Teraz przygotuj worek z kamieniami i wejdź do PASSAGE naprzeciwko, by zabić skaczącego stwora. Idź teraz do WELL i weź stamtąd klucz (jest pod kośćmi) i czaszkę. Udaj się do STORE i opróżnij skrzynię. Z GOAL zabierz monetę. Otwórz zamek i wejdź do celi nr 2. Zobaczysz ledwie żywego więźnia, nakarm go kurczakiem i napoj. Więzień zrewanżuje się cenną podpowiedzią.

Idź teraz do celi nr 4 i weź stamtąd klucz. Wróć do tunelu przy CAVERN i wejdź do drugiego tunelu i wydobądź klejnot zza sakwy. Znajdź teraz kolczastego stwora i rzuć w niego czaszką – powinno go to unieruchomić. Wspinając się po beczce weź czar (CHARM). Pójdź teraz do dużego pomieszczenia w PASSAGE i zabierz klejnot oraz przeczytaj pergamin. Dowiesz się, że trzeba wrzucić 6 klejnotów do sadzawki. Naciśnij dwukrotnie przycisk, a otworzy się przejście w CADAVER STORE. Wejdź w powstały otwór – znajdziesz się w pomieszczeniach PIT.

Z pergaminu dowiesz się, że leżącemu nieszczęśnikowi zginął jeden klucz. Okaże się, że zjadł go szczur. Otwórz skrzynię, zabierz urnę z prochami i idź do drugiego szybu (PIT). Weź cztery klejnoty i wrzuć wszystkie sześć do sadzawki. Czar przeniesie cię do LORDS CRYPT. Wyjdź stąd nie dotykając skrzyni i wejdź do EMBALLING ROOM. Z BALM STORE weź pierwszą butelkę od prawej, ostatnią oraz fiolkę (PHIAL). Udaj się do PURIFICATORY i zabierz flaszkę z nieznanym napojem oraz SCROLL LEARN POTION. Nauczy on cię, co jest jaką trucizną – używaj go na nieznanych butelkach.

Udaj się teraz do OFFAL STORE i weź tylko dwie monety. Idź do PASSAGE i użyj klucz w zamku, a następnie wejdź szybko do MOURNING ROOM i zabierz dwie flaszki ze święconą wodą. Z KING'S CRYPT zabierz koronę. Pójdź do TREASURY i przeczytaj pergamin. Dowiesz się, że by uwolnić duszę Kazaka, musisz posiadać złotą monetę. Idź do ANTE ROOM i naciśnij guzik. Zaopatrz się w zbroję w KING'S ARMOURY i możesz wrócić do ANTE ROOM. Weź monety, koronę i kolec (HARM). Po pociągnięciu za dźwignię znajdziesz się znów w swoim świecie.

Pójdź do GREAT CHAPEL i przez INNER SANCTUM przejdź do CREMATORIUM. Znajdziesz tu cztery urny i dwa wolne miejsca. Umieść znalezioną urnę naprzeciwko drzwi. Dusza Ragnara zaznała w ten sposób wiecznego spokoju i alchemik daruje ci flaszkę z krwią. Połóż ją na ołtarzu w INNER SANCTUM – dostaniesz klucz i SCROLL pozwalający na czytanie magii. Udaj się przez PASSAGE do drugiego PURIFICATORY. Wrzuć flaszkę ze święconą wodą do wazy (BOWL). Wypij i... jako święty znajdziesz się wewnątrz skarbu. Pociągnij za dźwignię a znajdziesz fiolkę (PHIAL), po drugim pociągnięciu znajdziesz się w TREASURY obok PURIFICATORY. Wróć i powtórz tę operację dwukrotnie. W końcu dostaniesz MIND BLAST i MAGIC MISSILE. Użyj MIND BLAST w INNER SANCTUM. Potem otwórz drzwi kluczem, ale jeszcze nie wchodź. Zabij stwory w GREAT CHAPEL używając MAGIC MISSILE. Potem zgaś znicze i będziesz mógł wstąpić na WAY OF DEATH.

Wejdź do HOLY CRYPT i ostrożnie podnieś CONOPTIC URN. Znajdziesz jeszcze jeden CHARM. Pająki zabij MIND BLAST i wejdź do LESSER CRYPT. Możesz przeczytać list alchemika do lorda Carolusa. Wśród kamieni znajdziesz BLESS WEAPON. Idź teraz do COMMON CRYPT – po rozbiciu urny znajdziesz klucz na ołtarzu. Zrzuć jeszcze na ziemię wszystkie kamienie i wydobądź flaszkę. Rzuć na ziemię pozostałe urny.

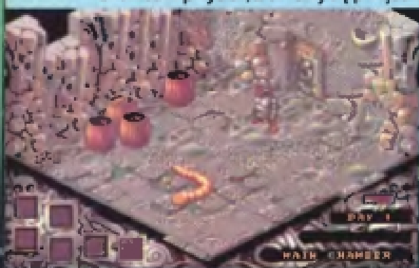
Weź SCROLL i otwórz słoik, aż podniesie się on osiem razy. Wejdź teraz na relikwiarz (SHRINE) i pozbieraj monety. Staraj się nie dotknąć szczura. Otwórz kluczem drzwi w COMMON CRYPT i wejdź do WARRIORS CRYPT. Znajdziesz tu urnę Kazaka. Wrzuć do niej złotą monetę, a następna błąkająca się dusza zostanie uspokojona. W zamian dostaniesz jeszcze jedną flaszkę, tym razem z zasłoną przed ogniem.

Idź do LESSER SHRINE, weź klucz i udaj się do LORDS CRYPT. Obok znajduje się pomieszczenie ze skarbem. Podejdź do skrzyni i użyj na niej DISPEL TRAP, by móc ją za chwilę otworzyć. Znajdziesz urnę z niespokojną duszą lorda Carolusa i jeszcze jeden CHARM. Idź do GREAT CHAPEL i połóż urnę na właściwym ołtarzu. Otrzymasz następny czar – odcyfruj go używając READ MAGIC.

Pójdź teraz do miejsca, w którym zabiłeś skaczącego stwora i tak długo wchodź i wychodź, aż pokaże się CHARM, z którym musisz wrócić do ołtarza Carolusa. Z pergaminu dowiesz się, że wieczny ogień płonie na potępienie Lady Carolus. Przyduś ogień pergaminem. Teraz możesz wejść do ROBING ROOM i zabrać urnę. Podejdź do skrzyni i użyj DISPEL TRAP, co pozwoli ci wziąć READ LANGUAGE. Wejdź do LIBRARY i poczytaj trochę.

Teraz możesz udać się do CREMATORIUM i umieścić ostatnią urnę na swoim miejscu. Idź do MAIN CHAMBER i dobrze przeszukaj beczki. Wróć do GREAT CHAPEL i wejdź na ołtarz Lady Carolus. Najpierw go uprzątnij, a potem wskocz na znicz. Za uprzątnięcie bałaganu dostaniesz mnóstwo słoików. Jesteś teraz przygotowany na spotkanie z ostatnim strażnikiem. Idź do PASSAGE, gdzie leży trup z pamiętnikiem i wejdź do GUARDIAN. Użyj na spotkanym osobniku MASSACRE. Naciśnij guzik i wejdź do następnego pomieszczenia (TELEPORT). Pociągnij za dźwignię i wylądujesz w... domu.

Jaca York



Leszcz i inne przeszkadzajki, PC







Po przeboju, jakim był KICK OFF 2, programiści jakby zapomnieli o najpopularniejszej dyscyplinie sportowej na świecie. To, co się ukazywało nie było godne uwagi, może poza JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL na Amigę. W czerwcu br. wreszcie ukazała się NAPRAWDĘ DOBRA piłka nożna – SENSIBLE SOCCER.

Programiści nareszcie odróżnili piłkę nożną od koszykówki, dzięki czemu mecz nie kończy się zawsze równo w 90 min. Gdy w 90. minucie piłka jest w pobliżu którejś bramki, sędzia przedłuża spotkanie do momentu wyjaśnienia sytuacji. Boisko jest widoczne mniej więcej tak, jak widzi je kibic siedzący wysoko na trybunach za jedną z bramek i patrzący przez lornetkę. Nad zawodnikiem, którym w tej chwili sterujesz, widnieje jego numer. Nie zawsze jesteś zawodnikiem znajdującym się najbliżej piłki, tylko tym, który ma największą szansę wziąć udział w akcji, poza tym komputer stara się jak najrzadziej przełączać nam gracza, dzięki czemu mimo dużego tempa gry, można się w niej połapać. O szybkości gry najlepiej świadczy to, że gola możesz strzelić już w zerowej minucie meczu i to wcale nie z połowy boiska, bo to jest praktycznie niemożliwe. Bardzo realistyczne jest prowadzenie piłki, gdyż zawodnik biegnąc z piłką kopie co chwilę trochę do przodu, więc jeśli chcesz skręcić musisz uważać, żeby piłka w tym momencie znajdowała się przy nodze zawodnika. Skręt z piłką o 360 stopni jest niemożliwy, poza jednym wyjątkiem – kiedy do piłki dopadnie twój zawodnik, którym steruje komputer, i w momencie przejęcia sterowania nim od razu każesz mu skręcić, to nawet przy skręcie o 360 stopni nie zgubi on piłki.

Jeżeli naciśniesz fire i szybko go puścisz, podasz piłkę do najbliższego twojego zawodnika, który znajduje się mniej więcej w kierunku, w jakim jesteś odwrócony. Im dłużej trzymasz fire, tym mocniej i wyżej uderzasz. Jeżeli zaraz po strzale dasz do tyłu, to uderzysz piłkę najmocniej i najwyżej jak



SENSIBLE'93
1MB AMIGA
PC VGA, SB
PC 2 AMIGA 2
KOPANINA
90% Grafika 70% Dźwięk 100% Miodność

można, jeżeli w bok – podkręcisz piłkę (im szybciej dasz w bok i im dłużej będziesz trzymał, tym mocniej podkręcisz piłkę). Jeżeli długo trzymasz fire, to po puszczeniu nie możesz już podkręcić. Przy podkręcaniu, szczególnie przy mocnym, piłka często leci w górę, więc uważaj przy strzałach z małej odległości, aby nie przestrzelić.

UWAGA: zanim zaczniesz podkręcać, puść fire, bo inaczej strzelisz w kierunku, w którym chciałeś podkręcić.

TAKTYKA GRY

Oczywiście można trzymać cały czas do przodu i naciskać co jakiś czas fire, ale takim sposobem można osiągnąć pozytywny wynik jedynie grając z gorszą, a przede wszystkim z wolniejszą drużyną, poza tym taka gra nie daje wiele satysfakcji.

Przed każdym meczem możesz wybrać ustawienie jakim grasz i skład drużyny. Jeżeli wskażesz na zawodnika, który jest w składzie, potem na innego, to zamienią się miejscami. W składzie każdej drużyny jest trzech gwiazdorów (w Benfice czterech), przy nazwiskach tych zawodników widnieją gwiazdki. Są oni szybsi, mają większą kontrolę nad piłką oraz silne i celne strzały. Najczęściej stosowanym i doradzanym przeze mnie – szczególnie dla początkujących – ustawieniem jest 3-5-2. Jest ono dobre zarówno do gry joystickiem jak i klawiaturą. Grając klawiaturą ma się nieco wolniejsze reakcje na wydarzenia na boisku i trudniej jest prowadzić piłkę, ale łatwiej się podkręca i jest większa dokładność.

Przy ustawieniu 3-5-2 i grze joystickiem należy z obrony grać do skrzydłowych, po przejściu na połowę przeciwnika zagrać w kierunku bramki, starając się by tam dopaść do piłki którymś napastnikiem i strzelić z bliskiej odległości.

Posługując się klawiaturą, przy tym ustawieniu należy grać do środkowych pomocników, podprowadzić ich jak najbliżej i oddać strzał na bramkę, po czym starać się napastnikami dobić piłkę, możesz też spróbować stanąć napastnikiem między bramkarzem a miejscem w bramce, do którego zmierza piłka; jeśli ci się to uda, wejdzie nawet szmata. Jeżeli jesteś w odległości dwudziestu kilku metrów od bramki przeciwnika, mniej więcej na wysokości słupka oddaj silny prosty strzał, jeżeli trafisz do bramki tuż przy słupku masz 80% szans na bramkę; jeżeli nie masz takiej sytuacji i nie jesteś na polu karnym, należy podkręcać strzelaną piłkę.

SENSIBLE SOCCER

Niestety, bramkarz jest nadal supermanem i trudno go okiwać. W ataku komputer często stosuje taktykę wycofania piłki. Jeżeli skierujesz za nią obrońców, a nie masz dużej przewagi szybkości nad przeciwnikiem, twój bramkarz zostanie sam przeciwko kilku napastnikom.

Przy rzutach karnych należy nacisnąć fire, dać na ukos i puścić, tylko trzeba to zrobić szybko. Sfaulowanie przeciwnika tuż przed własnym polem karnym, poza 70% szansy na bramkę z rzutu wolnego grozi kończeniem meczu w dziesiątkę. Podczas gry komputerowi zdarza się strzelić bramkę przez boczną siatkę. Jeżeli komputer cię sfauluje, ale jednocześnie wybije piłkę na aut czy róg, to będziesz miał to drugie, natomiast jeśli ty to zrobisz komputer będzie miał wolnego. Uderzenie głową jest bardzo trudne, a strzelenie bramki graniczy już z cudem, ale jest możliwe. Aby odbić piłkę głową należy przeciąć jej lot, tuż przed momentem przecięcia lotu piłki trzeba nacisnąć fire.

O ZESPOŁACH

Są trzy rodzaje zespołów: klubowe drużyny europejskie, narodowe drużyny europejskie i zespoły będące wytworem wyobraźni programistów mają one nazwy, np.: The Bobs, Organs, Flower Power, a zawodnicy nazywają się np.: Brain Damage, Ripped Off, Long Hair, Heavy Metal, Cole and Coke. Drużyny różnią się nie tylko nazwą i składem ale też grą.

– Drużyny klubowe. Najsłabsze z nich to: Partizani Tirana, Apoel Nicosia, Fram Reytjavik i Union Luxemburg. Najsilniejsze to Liverpool i AC Milan z Baresim na obronie oraz Van Bastenem i Papinem w ataku. Poza tym wszystkie zespoły rosyjskie mają bardzo szybkich zawodników lecz gorzej z resztą ich umiejętności. Silne są prawie wszystkie zespoły: hiszpańskie, angielskie, niemieckie, francuskie i oczywiście włoskie. Niezłe są też zespoły portugalskie i belgijskie.

– Drużyny narodowe. Najsłabsze to: San Marino, Israel i Albania. Najlepsze to Niemcy i Anglia. Niezłe są też Włochy, Hiszpania, Rosja, Francja i Holandia. Ta ostatnia ma wspaniały atak, Van Basten i Berkampf plus Rijkard na środkowej pomocy dają olbrzymią siłę uderzeniową, sprawiają iż trudno wydostać się z własnej połowy, ale na szczęście obrona holenderska jest o wiele gorsza.



MENU

Po uruchomieniu gry mamy:

OPTIONS – tu ustalamy czas trwania meczu (3,5,7,10 min.), jeżeli chcesz uzyskiwać w miarę realne rezultaty wybierz 3 min; włączasz lub wyłączasz: auto replay – powtórki bramek, muzykę, sezonową pogodę, auto highlights – jeżeli włączysz tę opcję, to po meczu będziesz mógł obejrzeć strzelone w nim bramki. Jeżeli padło ponad 9 bramek to zapisze się tylko 9 ostatnich. Tu także możesz wybrać język, w jakim mają być opcje (angielski, niemiecki, francuski lub włoski).

EDIT TEAMS – tu można zamieniać nazwy zespołów, nazwiska trenerów, stroje zespołów i, co najważniejsze, nazwiska graczy.

LOAD/SAVE DATA – wczytywanie i zapisywanie zmian dokonanych w EDIT TEAMS. Można też wczytać orginalne zespoły klubowe i narodowe.

HIGHLIGHTS – nagrywanie, wczytywanie i oglądanie bramek.

FRIENDLY – rozegranie meczu towarzyskiego.

CUP – rozegranie pucharu, możesz wybrać warunki, w jakich będzie się on odbywał. I tak:

AWAY GOALS – jeżeli gramy systemem mecz i rewanż, wybierasz tu czy liczy się tylko suma bramek z obu meczy, czy bramki strzelone na wyjeździe są ważniejsze;

SEASON START lub **PITCH TYPE** – przy włączonej sezonowej pogodzie wybierasz miesiąc, w którym zaczynają się rozgrywki, przy wyłączonej – nawierzchnię;

ROUNDS – liczba rund;

NO. OF LEGS – czy grasz jeden mecz, czy mecz z rewanżem, w rundach zasadniczych, w półfinale i w finale;

EXTRA TIME – dogrywki;

PENALTIES – rzuty karne przy nierozstrzygniętym meczu;

CHOOSE CUP TEAMS – wybór drużyn, które mają grać w pucharze;

PLAY CUP – zaczynamy;

LEAGUE – rozgrywki ligowe, można wybrać:

SEASON START/PITCH TYPE;

NUMBER OF TEAM – liczbę drużyn;

PLAY EACH TEAM – liczbę meczy z każdą drużyną;

POINTS FOR A WIN – ilość punktów za zwycięstwo;

CHOOSE LEAGUE TEAMS;

SPECIALS – tu możesz zagrać w proponowanych przez komputer rozgrywkach. Dla reprezentacji narodowych:

WORLD CUP QUALIFIERS GROUP (1-6) – rozgrywanie eliminacji do mistrzostw świata którejś z sześciu europejskich grup;

EURO CUP – rozegranie systemem pucharowym mistrzostw Europy;

LEAGUE OF NATIONS – rozegranie ligi narodów;

EUROPEN CHAMPIONSHIPS – rozegranie finału mistrzostw Europy'92; Dla zespołów klubowych te opcje wyglądają następująco:

EUROPEAN SUPERLEAGUE – liga dwudziestu najlepszych zespołów Europy;

CUPWINNERS CUP – puchar zdobywców pucharów;

UEFA CUP – puchar UEFA;

EUROPEAN CUP – puchar mistrzów krajowych;

Podczas meczu: R – replay, P – pauza. Gdy masz wykonać jakiś stały fragment gry (róg, aut, wolny) i przed jego wykonaniem naciśniesz Q to możesz zmienić ustawienie lub zawodnika. Tylko nie wychodź z tej opcji Esc., bo przegrasz mecz walkowerem 5:0, wychodzi się z niej po naciśnięciu prawego kursora.

PODSUMUJMY

Gra jest warta kilku nieprzespanych nocy, a i po osiągnięciu perfekcji i wygraniu wszystkiego co możliwe, zawsze miło będzie zagrać w nią z kumplem. Dynamika gry nie tylko ją utrudnia, ale też sprawia, że gra nie jest monotonna, w odróżnieniu od większości meczy polskiej ligi. Tyle, że po wygraniu pucharu należy się coś więcej niż „Ktoś wins the cup". Może jakaś animowana wstawka z wręczeniem pucharu, a po zakwalifikowaniu się do mistrzostw świata, mogłyby się one odbyć.

Plexiglass

Współpraca: Jakub Jakubowski, Rafał Wiśniewski



Polska gola! Polska gola! PC

„Przygody Pepper w czasie" to jedna z nowszych gier SIERRA ON-LINE, pierwsza wykorzystująca szesnastobitowy dźwięk np. na karcie SOUND BLASTER 16. Bohaterem jest mała dziewczynka Twisty Pepper Pumpernickel. Jej najlepszym przyjacielem jest pies – Lockjaw. Razem wszędzie podróżują i robią niesamowite hece.

Nieco szajbnięty wuj Fred stworzył maszynkę do podróży w czasie i poprzestawiał całe Stany Zjednoczone, a najwięcej dostało się Benowi Franklinowi. Lockjaw przypadkowo wpadł do dziury czasowej, a Pepper musiała udać się za nim. Od tego momentu rozpoczynają się ich kłopoty, z których musisz ich wybawić.



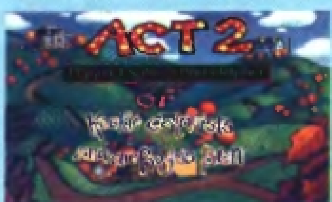
Zaczynasz przed swoim domem. Odkręć kran, podnieś gumę i daj ją psu. Przeżuje ją, wypluje, ale już miękką. Weź ją, a także kawałek rynny i przyklej jedno do drugiego. Przymocuj tak skonstruowany dodatek do zwisającej z dachu rury. Spróbuj wejść po tej „drabinie", a przez przypadek podsłuchasz rozmowę rodziców. Kiedy skończą, dobierz się do kwiatków sąsiadki, a gdy ta wychyli się ze swego okna, porozmawiaj z nią. Spróbuj jeszcze raz wdrapać się po rynnie, ale tym razem przeszkodzi ci Lockjaw, który chce iść z tobą. Potrzebna ci będzie smycz. Pokop Lockjawem w okolicach biednych kwiatków, a odnajdziesz smycz. Podnieś ją i załóż pieskowi. Tak zaczepionego, wciągnij na dach. Wejdź pod okno, przetrzyj je ręką i spójrz, co tam widać. To laboratorium doktora Freda. Po krótkim gadaniu Lockjaw wpadnie do maszyny. Nie masz wyjścia – wskakuj za nim. Znajdziecie się oboje w Filadelfii w roku 1764. Wszystko się tu pomieszało, więc spróbuj to naprawić.


Naukowcy miewają trudny charakter!


Rude są podobno namiętne, PC

Porozmawiaj kilkakrotnie z facetem czekającym na gilotynę. Napoj go wodą z wiadra (przy pomocy czerpaka), a potem uwolnij. Za chwilę złapie cię strażnik i wtrąci do aresztu. Podnieś młotek ze skrzynki i za jego pomocą wyjmij gwóźdź z ramy okiennej. Teraz zdejmij płachtę z pudła i przybij ją do okna. Przesuń teraz skrzynkę, na której leżał młotek. Po takim wysiłku należy ci się drzemka. Ale Lockjaw nie śpi. Pod skrzynką nie ma podłogi, tylko goła ziemia. Wykop więc tunel, a obudzi się Pepper. Nim wskoczycie w wykopany otwór, zerwij jeszcze zioła. Za ścianą weź parę kamyków i kość. Teraz rzuć kością w ubrania (becik dla Lockjawa i spodnie z koszulą dla Pepper). Zabierz je, a potem przebierz siebie i psa. Wyjdź na ulicę. Głupiego strażnika da się oszukać, ale Lockjaw zabaczy kocura, pobiegnie za nim i da się złapać Imie Pugh. A Pepper niech się nie przygląda, tylko schowa z powrotem do alejki.

Po każdym akcie następuje quiz. Musisz w nim odpowiedzieć na 5 pytań, wybierając jedną z czterech odpowiedzi. Odpowiedzi można uzyskać, obserwując dokładnie zdarzenia i postaci pojawiające się w danym akcie. Dla leniwych zamieszczam poniżej gotowe odpowiedzi: 1c, 2b, 3d, 4a, 5c.



Rozpocznij od rozmowy z każdym osobnikiem w Filadelfii. Pytaj o wszystkie postacie. W sklepie w alejce z prawej strony spróbuj wziąć słoik, a dowiesz się, że aby go otrzymać, musisz przynieść receptę na czekoladki. Teraz udaj się na pocztę. Po lewej stronie leży paczka. Kiedy spróbujesz ją zabrać, otrzymasz króciutki test. Są to trzy zdania z poniższego zestawu. Wystarczy odpowiedzieć, czy to zdanie jest, czy nie jest prawdą. Oto zestaw:

- Leather Apron Club... FALSE
- Was Ben born on... TRUE
- Ben really loved... FALSE
- Silence Dogood... FALSE
- Ben met Deborah... FALSE
- Was Ben oldest child... FALSE
- King of France... TRUE
- Ben ran away to... TRUE
- Is Ben planning.. TRUE



Jeżeli udzielisz prawidłowych odpowiedzi, otrzymasz paczkę.

Pod drzewem, obok skłóconej pary kochanków leży sakwa. Weź ją i otwórz. Zawartość z pewnością spodoba się hazardziście siedzącemu przed pocztą. Wymień więc kości na monetę. Monetą przekupisz strażników i wejdziesz na terytorium Franklinów. W tym momencie akcja gry przeniesie się do Lockjawa.

Kiedy Ima opuści pokój gryź wszystko co popadnie: poduszkę, szafkę biblioteczną, manekina, a przede wszystkim lokaja. Ten z kolei, obawiając się dalszych pieszczot odsłoni tajne przejście. Żeby w nie wejść, musisz dziabnąć jeszcze zegar.

Znajdujesz się w tajnym korytarzu. Po prawej stronie widzisz niewielką dziurkę mysią, ale gdyby ją tak trochę dopracować zębami, to i Lockjaw by się zmieścił. Udało się! Teraz biegnij do kominka i podsłuchaj rozmowę generała Pugha z jego nikczemnym doradcą. Po tej nieco przydługiej konwersacji wcielisz się znów w postać małej Pepper.

Zapukaj do drzwi i pokaż pani Franklin paczkę. Pozwoli ci ją otworzyć, więc zrób to niezwłocznie. W środku jest książka o elektryczności, którą zamówił Ben, kiedy jeszcze był normalny. Zapukaj i pokaż książkę, a tym razem Deborah Franklin umożliwi ci rozmowę z Benem. Akt się kończy i przechodzimy do quizu: 1d, 2b, 3b, 4d, 5c.



Na początku weź pomidor i metalowy pręt leżący obok kapusty. Otwórz i przeczytaj książkę z paczki. Teraz porozmawiaj z Benem – otrzymasz żyłkę. Z pokoju obok weź plan eksperymentu oraz korek z magnezem. Plan zanieś Benowi. Obieca ci, że przeprowadzi eksperyment jeżeli napuścisz mu ciepłej wody do wanny.

Wodę najlepiej podgrzać na ogniu, a ten z kolei trzeba rozpalić. Zapałki stoją przy kominku, ale nie możesz ich wziąć, o czym dowiesz się od Sally. Można je użyć tylko w razie niebezpieczeństwa. A może tak mały sabotaż? Rozwal na sobie pomidora, a Sally błyskawicznie rozpali ogień i woda napłynie do wanny Bena. Teraz zgodzi się wykonać eksperyment, ale najpierw musisz zdobyć wszystko co potrzebne do jego wykonania. Projekt eksperymentu możesz oddać od razu. Po resztę wróć do miasta. Gdy staniesz przed drzwiami, wuj Fred wpadnie w szał i przeniesie cię parę lat wstecz.

Znajdujesz się nad morzem, a obok, w kałuży spokojnie pływa sobie Ben Franklin. No, może nie tak spokojnie, bo przecież Darcy zwinął mu całe ubranie. Podnieś derkę leżącą na kamieniu i przebierz się w nią. Takiego ducha nawet Darcy się przestraszy i ucieknie porzucając ubranie. Weź je i oddaj Benowi. W zamian za ten uczynek zostaniesz zaproszony na obiad. Po posiłku Ben przypomni sobie, że nie kupił czegoś w sklepie. Pomóż mu i daj żyłkę. W podziękowaniu za wszystkie swoje sprawki otrzymasz latawiec. Za chwilę też Fred przeniesie cię do 1764 r.

Wróć na chwilę do chaty i z szafki wyjmij receptę na czekoladki. Z receptą biegnij do sklepu i wymień ją na słoik. Po drodze natkniesz się na dwóch przygłupich strażników. Pogadaj trochę z nimi, a pójdą sobie otwierając bramę i zabierając wszystko oprócz kawałka folii. Oni nie wzięli, więc ty skorzystaj. Zawartość słoika jest ci niepotrzebna, a kozie (stoi obok poczty) może posłużyć za pożywienie. Koło rezydencji Pughów stoi drzewo, na którym wisi żyłka. Poproś więc strażnika, aby ci ją podał.

Czy nie zainteresował cię ten klucz wiszący przy budce Biednego Ryszarda? Spróbuj go wziąć, a jeśli się nie uda zagadaj do właściciela pojazdu. I znowu ten biznes! Musisz roznieść przysłowia odpowiednim ludziom, tak, aby ich postępowanie uległo zmianie na lepsze. Kiedy skończy ci się pierwsza partia, przyjdź po następną. Przysłowia musisz dać ośmiu osobom:

- Quarrels never could last long... – skłócona para;
- Eat few Suppers, and you'll... – grubas w pubie;
- Early to Bed and early to rise... – bracia rzucający ringo;
- Avoid dischoves gain... – wydrwigrosz;
- Tart words make no friends... – baba w oknie (najpierw rzuć kamieniem);
- Wealth is not his who has it... – baba w sklepie obok poczty;
- Beware the Gossip, who speaks ... – baba w Millinary Shop;
- All things are easy to Industry...– na poczcie.

Kiedy rozniesiesz już wszystkie i wrócisz po nagrodę, okaże się, że Biedny Ryszard został pojmany, a jego buda rozniesiona w pył. Ze szczątków podnieś klucz i torbę. Otwórz ją i zanieś Sally. Ta chociaż cię poinformuje, do kogo należą ciuchy. Teraz pora skonstruować butelkę lejdejską. W pusty słój włóż folię, nabierz wody z wanny, zatkaj korkiem i wciśnij metalowy pręt. Oddaj teraz Benowi wszystkie potrzebne rzeczy, tzn: butelkę, klucz, latawiec i żyłkę. Można teraz przystąpić do eksperymentu. W jego efekcie naelektryzuje się słoik i rozwali się doszczętnie wanna.

Nadszedł czas quizu: 1d, 2c, 3b, 4d, 5b.



Z rozwalonej wanny weź lewarek, grabki, wachlarz i stołek. Ten ostatni przystaw do rozbitej drabiny i wejdź na strych.

Wypuść ptaszka z klatki, a potem otwórz okno. Ptaszek poleci do pałacu generała Pugha, a ty wcielisz się w Lockjawa.

Na początek napij się wody. Potem znaną już sobie drogą idź do kominka. Nie zapomnij zerwać zasłon wiszących obok mysiej dziury.

W kominku ogień nie płonie, więc możesz przeszukać gabinet. Zacznij od pogryzienia kapci. Wejdzie generał i wyjmie z sejfu jakiś list. Kiedy skończy rozmawiać z doradcą, po prostu dziabnij go. Weź list i zmykaj. Oddaj go ptaszkowi, który siedzi na oknie. Ptak zaniesie list do Pepper.

Odbierz list od ptaka i pędź pod drzewo zakochanych. Po drodze porozmawiaj z Sally.



z twojej kieszeni. Wróć do domu Franklinów.

Po drodze zostaniesz przeniesiony nieco w przyszłość, do momentu, kiedy Ben będzie opracowywał Deklarację Niepodległości Stanów Zjednoczonych. Porozmawiaj z nim, a potem podnieś i wręcz mu jego okulary. Teraz daj mu zioła,



Czego to ludzie nie wymyślą? PC

PEPPER'S ADVENTURES IN TIME



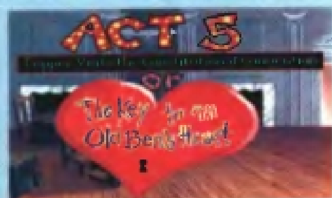
To chyba nie przedszkole, więc co? PC



Zerknij na ogłoszenie wiszące na drzewie. Coś za nim jest! Wciśnij przycisk i weź pudełko. Możesz je otworzyć tylko wtedy, kiedy ułożysz układankę. Kiedy się zatniesz, użyj przycisk HELP. W środku znajdziesz listy miłosne od Bena do Deborah.

Teraz idź do aresztu. Strażnicy wpuszczą cię do środka, jeżeli pokażesz im list przyniesiony pocztą powietrzną. Ten sam list powinien zobaczyć Poor Richard. Ale ten drań ciągle nie chce uciec z aresztu, chyba że ujrzy listy miłosne Bena do Deborah. Jak już się pewnie zdążyłeś zorientować, Poor Richard i Deborah Franklin, to jedna i ta sama osoba. Daj więc jemu (jej?) ubranie z torby i odważnie wyjdźcie na ulicę. Głupkowaci strażnicy przepuszczą was bez większych problemów i dojdziecie do domu Bena. Tu zakończy się akt 5.

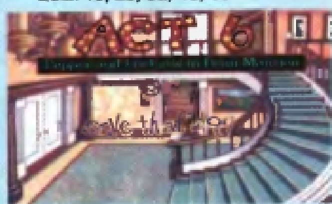
Quiz: 1c, 2d, 3b, 4a, 5c.



Na początku daj Benowi list przyniesiony przez ptaszka. Przygotuje on broszurę, która mówi o brudnych sprawkach generała Pugha. Trzeba ją teraz wydrukować, ale drukarnia nie ma lewarka. Włóż więc odpowiedni drut ze swojej kieszeni i uruchom maszynę drukarską. Powstała broszura, którą powinieneś pokazać każdemu mieszkańcowi Filadelfii. Kiedy ujrzy ją dokładnie każdy w mieście, broszura ni stąd, ni zowąd zniknie a zaprowadzi cię do swego domu (dziwnie znajome to miejsce).

Niestety zacięły się drzwi. Patyczkiem leżącym obok odblokuj zamek, a otworzysz go dopiero kluczem wyjętym spod drzwi przy pomocy magnesu. Fred przeniesie cię z powrotem do 1764 r. i tak skończy się akt piąty.

Quiz: 1c, 2b, 3a, 4d, 5c.



Zapytaj Bena o sposób wejścia do pałacu, a otrzymasz latawiec i dokładne wskazówki. Poza Franklinami jedyną osobą w mieście jest sklepikarka. Daj jej wachlarz i czekoladę. Zrobi ci ciasteczka. Ciasteczkami nakarm strażników przy moście. No, teraz już możesz dostać się do rzeki. Użyj latawiec na rzece i płyń na tyły pałacu.

Wyjdź z wody i kryjąc się za krzakami jałowca przekradnij się do okna. Znajdziesz się w gabinecie generała. Z biurka weź kredki i kartkę. Porysuj teraz trochę, a na kopercie ukażą się numerki. Jak się zapewne domyślasz, jest to kombinacja otwierająca sejf. Zdejmij więc obraz i otwórz kasę pancerną. W środku znajdziesz pieniądze – dowód winy generała Pugha. Teraz pograj trochę na organach (po prawej stronie ekranu). Usłyszysz Lockjawa i zostaniesz porwany przez lokaja.



Weź wachlarz, miotłę, rękawicę, a w nią chwyć żelazko. Wyprasuj sukienkę i przebierz się. Omiń lokaja, wejdź na górę i idź po Lockjawa labiryntem korytarzy. Lockjaw weźmie klucz i przesunie go pod drzwiami, a ty wyciągnij go magnesem.

Teraz, sterując Lockjawem, będziesz musiał wrócić pod drzwi wejściowe. Tam schowaj się w szafce. Po krótkiej sekwencji filmowej kamerdyner pójdzie szukać psa, a ten usiądzie na schodach przed Imą. Ima podejdzie do „swojego" pieska, a ty potraktuj ją wiadrem stojącym na barierce. W tym momencie wejdzie generał Pugh ze swym doradcą. Doradcę dziabnij w tyłek, to od razu się uspokoi, a generała naelektryzuj butelką. Teraz możesz otworzyć Benowi drzwi. Jako dowód kradzieży pokaż kubeł z pieniędzmi znalezionymi w sejfie.

Quiz: 1a, 2c, 3b, 4d, 5c

W nagrodę za doprowadzenie wszystkiego do porządku, wuj Fred przeniesie cię do domu.

Bamse

SIERRA'93

PC VGA, SB

PC 6

PRZYGODOWA

90% Grafika | 100% Dźwięk | 90% Miodność



Ten fioletowy wygląda jak Mesjasz, PC





Plażowa pakernia, PC



Czyżby telewizyjny „Joystick”? PC



Recepcja „Między Nogami”, PC





Jest trochę prawdy w stwierdzeniu, że kolejna część filmu stanowi daną n–tą (n=nr części) wodę po kisielu oryginału. Widać to wyraźnie chociażby na przykładzie znanej Akademii Policyjnej. Podobne prawo działa w świecie gier komputerowych. Dlatego biorąc na warsztat grę LIESURE-SUIT LARRY 6 (sic!) pt. SHAPE UP OR SLIP OUT nastawiony byłem dosyć sceptycznie.

Motyw przewodni gry jest taki sam już od wieków. Nieudacznik Larry wędruje sobie po świecie zaliczając kolejne panienki. Od każdej otrzymuje niezbędny przedmiot, potrzebny do zdobycia tej jedynej, wymarzonej. Tym razem będzie to urocza Shamara. Styl graficzny gry jest bardzo podobny do tego z poprzedniej części. Wprowadzono nową, bazgrołowatą czcionkę na wzór LUCASFILMU. Menu czynności jest teraz na stałe na dole. Powróciło do łask rozwijalne menu z funkcjami gry. Do dowości należy zaliczyć dwie z nich: SAVE–O–MATIC oraz AUTO–SAVE. Pierwsza umożliwia automatyczne nagrywanie gry po najważniejszych sekwencjach. Druga nagrywa stan gry po określonym interwale czasu. Grafika jest przechowywana w postaci spakowanej, co widać po gorszej jakości wizerunku tła. Niuansem są zastosowane już w grze FREDDY PHARKAS ikony z czułym punktem (HOT–POINT), którym wskazujemy. Skandalem jest samo zakończenie LL6. Pomysł jest ewidentnie zerżnięty z filmu NAKED GUN (motyw kwiatu, pociągu, rakiety, tłoków, itd.) i nie pasuje do reszty gry.

Muzyka jest doskonała. Nareszcie skomponowana została porządna ścieżka dźwiękowa. Dodatkowo mamy dźwięki mowonaśladowcze. Każde wykonanie prawidłowej czynności, zdobycia punktów kwituje wykonane żeńskim głosem orgazmiczne "Oh, Yes!". Oprócz tego jest skąpy repertuar jęków, krzyków, itp. Same zagadki są niezbyt skomplikowane. Do stałych chwytów Ala Lowe można zaliczyć konieczność:

- gadania z daną postacią do oporu, tzn. dopóki nie mówi nic nowego
- wielokrotnego wykonywania czynności (np. branie piwa w LL6)
- grzebania w śmietnikach, obecne w każdej grze o Larrym
- oglądania przedmiotu z obu stron (np. wózek pokojówki w LL6)
- przechodzenia trudno zauważalnymi na pierwszy rzut oka przejściami.





Dzień zaczął się całkiem zwyczajnie. Właśnie szedłeś na Plażę Pakerów, żeby trochę potrenować gałki oczne, wyślipiając się na panienki. O mały włos nie zauważyłbyś podjeżdżającej limuzyny. Wystrzałowa blondyna spośród wszystkich obecnych facetów wybrała właśnie ciebie do wzięcia udziału w programie telewizyjnym „Ogiery”. Kolejny odcinek był beznadziejny jak cała reszta, ale za to wygrałeś nagrodę za zajęcie drugiego miejsca... na dwa możliwe. Jest nią dwutygodniowy, z (częściowym) pokryciem wszelkich wydatków wyjazd do luksusowego ośrodka La Costa Lota.

GAMMIE

Na dobry początek przedstaw się dziewczynie w recepcji. Pamiętaj, żeby za bardzo się przy tym nie ślinić. Poproś o klucz do swojego pokoju. Po krótkiej rozmowie okaże się, że dziewczynie brakuje do szczęścia maszyny odchudzającej. Takowa znajduje się w Ośrodku Zdrowia (OZ), ale jest zepsuta. W zamian za jej naprawienie, Gammie byłaby niesamowicie wdzięczna. Udaj się do swojego pokoju, wejdź do łazienki. Zauważysz, że nie ma tu żadnych darmowych hotelowych drobiazgów, a z kranu leci brązowa, śmierdząca ciecz. Przeczytaj, znajdujące się na stole, niebieską kartę oraz różową kartę ze spisem telefonów. Zadzwoń do Obsługi (75) i poproś o uzupełnienie stanu w swojej łazience. Pod Naprawą (76) zapytaj o fachowca do naprawy kranu. Wyjdź z pokoju, przejdź się do recepcji i wróć. Po drodze weź z wózka pokojówki szmatkę (WASHCLOTH). W łazience będzie już urzędował hydraulik. Zabierz mu klucz francuski (WRENCH).

Odszukaj kuchnię. Z góry lodu wydobądź pomarańczę (ORANGE). Na zapleczu pogrzeb w śmietnikach, zabierz z nich puszkę smalcu (LARD). Zmocz szmatkę w basenie. Przejdź przez zielone drzwi do sali aerobicu oraz następne do siłowni. Jest tu spory tłok. Musisz tak długo wchodzić i wychodzić aż zwolni się maszyna urabiająca pośladki. Wymontuj z niej gumowy pasek (RUBBER BELT).
Ze wszystkimi niezbędnymi przedmiotami idź do OZ. Maszyna odchudzająca jest za drzwiami po prawej stronie. Smalcem nasmaruj tłok, a pasem uszczelnij wąż. Za pomocą klucza odkręć pokrywę agregatu i ją otwórz. Wyjmij ze środka mocno zabrudzony filtr. Można wymyć go w kuchni. Po drodze schłodź mokrą szmatkę trzymającą moment w lodzie. Czysty już filtr włóż z powrotem do agregatu, zamknij go i dokręć wszystkie śruby. Przełącz wajchę, żeby sprawdzić czy urządzenie działa.

Swoimi osiągnięciami możesz pochwalić się Gammie. Opuści swoje stanowisko w recepcji, żeby pójść z tobą do OZ. Rzeczywiście, od pasa w dół jest dużo masywniejsza. Kiedy już dziewczyna się położy, podłącz do niej aparaturę i włącz ją. Gammie poprosi cię o pomarańczę. Spytaj, czy czegoś jeszcze jej nie trzeba. Na kolejną prośbę wręcz jej schłodzoną, mokrą szmatkę. Na koniec Gammie zażyczy sobie wody mineralnej. Znajdziesz ją na korytarzu, przy przenośnym barku. Proces odchudzający w znakomity sposób poprawił sylwetkę Gammi. Tylko że teraz dziewczyna nie chce marnować swojego pięknego ciała na takiego leszcza jak ty. I gdzie tu wdzięczność, po tym wszystkim co dla niej zrobiłeś?



ROSE

Trzeba będzie się jakoś pocieszyć. Najlepiej zacznij za skrajnymi drzwiami po lewej. Znajduje się tu hiszpańska dziewczyna o pięknym imieniu Rose. Jest specjalistką hydroterapii. Byłaby idealną partnerką. Rose jest o dziwo nawet chętna, ale żąda prezentu w zamian za swoje usługi. Pędem leć do pokoju i weź kwiaty (FLOWERS) ze stołu, po czym wręcz ognistej seniorcie ten upominek. Okazuje się, że Rose robi swoim klientom lewatywę. Takiego natłoku emocji nie przeżywałeś od dawna. Po skończonym seansie otrzymasz na pamiątkę orchideę (ORCHID).

CAVARICCHI

Czas poprawić formę w sali aerobiku. Zajmij wolny podest. Po zakończonych ćwiczeniach porozmawiaj z muskularną instruktorką. Ma ona dziwne gusta, ale co najmniej dwie duże zalety. Między nimi dostrzegasz odznakę pracownika ośrodka. Molestuj Cav tak długo, aż ci ulegnie i odda identyfikator. Umówcie się na spotkanie w szwedzkiej saunie. Cav prosi byś przyszedł ze swoją dziewczyną, zrobicie sobie podwójną randkę.



BURGUNDY

Wpadnij do Blues Baru. Za którymś razem będzie występowała tam se-



KGB NEWS

KOLOROWY
GROWY
BIULETYN

BARDZO TANI SPECJALNY DODATEK DO SECRET SERVICE

PARAMILITARNY MAGAZYN DLA WOJOWNIKÓW

БЯOSAИIJE GŁAZOM

Wciąż napływają wieści na temat nowych gier, których prawdziwy wysyp zaczął się w drugiej połowie listopada i jak na razie trwa do dziś. Oprócz opisanych w Rzucie Okiem (strona 4-5 SECRET SERVICE), ukończone są już następne gry.

Amiga:

BENEATH A STEEL SKY – przygodówka z elementami zręcznościowymi
CANNON FODDER – gra militarna, raczej międzygatunkowa
F-117A STEALTH FIGHTER – słynny symulator, który na PC święcił tryumfy jeszcze przed rokiem
JAMES POND 3 – dalsza część znanej zręcznościówki, tym razem z podtytułem OPERATION STARFISH
NETWORK Q RALLY – wyścigi terenowe z dużym stopniem realizmu
RISE OF THE ROBOTS – walki robotów, podobno akcja zrealizowana jest lepiej, niż intro do XENOBOTS
SECOND SAMURAI – druga część megahitu, który nie trzeba opisywać
TOTAL CARNAGE – strzelanina
URIDIUM 2 – odświeżona wersja klasycznej strzelaniny kosmicznej
ZOOL 2 – reanimowano też mrówkę-ninja, oczywiście gra to czysta zręcznościówka

IБM PC:

BENEATH A STEEL SKY – jak w Amidze, tyle że z lepszą grafiką
DARK SEED 2 – jeszcze bardziej straszna, jeszcze bardziej tajemnicza przygodówka z grafiką H.R. Gigera (filmy Dune, Aliens)
DRACULA – role-playing w klimacie ELVIRY
F-14 FLEET DEFENDER – kolejny F-xx z MICROPROSE
JACK IN THE DARK – świąteczna wariacja na temat ALONE IN THE DARK
LORDS OF MIDNIGHT – reanimacja przeboju z czasów ZX Spectrum
PAGAN (ULTIMA 8) – klasyka role-playing nabrała trójwymiarowości
REBEL ASSAULT – prawdziwe Gwiezdne Wojny, niestety tylko na CD-ROM
STAR TREK: JUDGEMENT RITES – po prostu dalszy ciąg kosmicznej sagi

W NUMERZE

Z NOWOM GODOM, TOWARISZCZI!
MY ŻEŁAJUM WAM:
WKUSNYCH ŻOJSTIKOW,
TWIORDYCH STYKOW,
BOLSZYCH DISKOW
I OCZEŃ MNOGO MAMONY

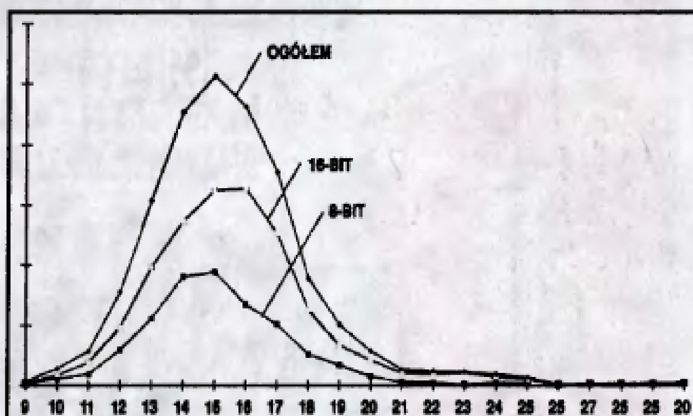
WSIEGDA WASZA REDAKCIJA



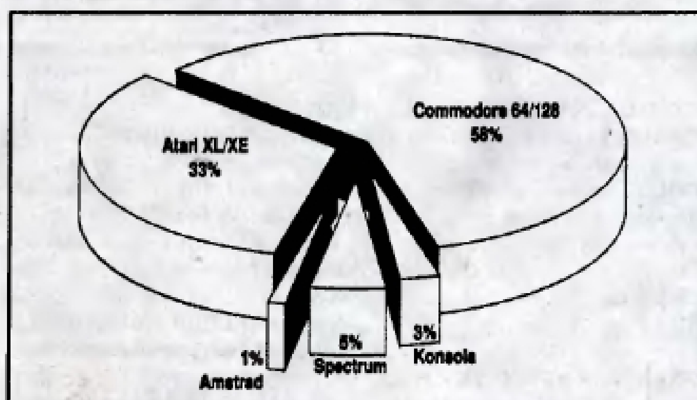
Tragedia gracza, czyli śmierć manipulatora wychyłowego. Rys. Paweł Słonina

БEZKAЯИOŚĆ GWAЯAИTOWAИA...

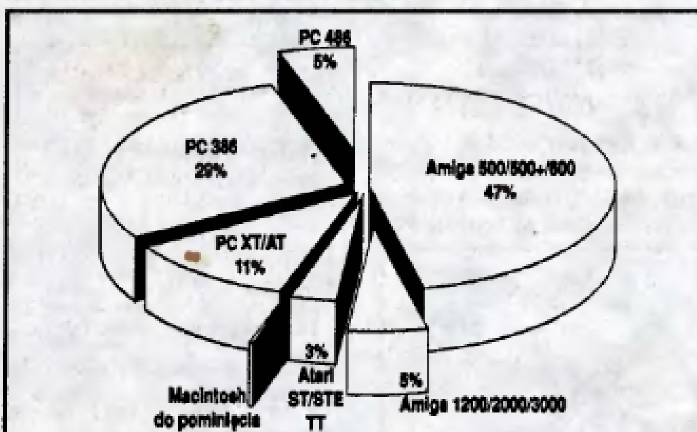
— WYNIKI ANKIETY SECRET SERVICE —



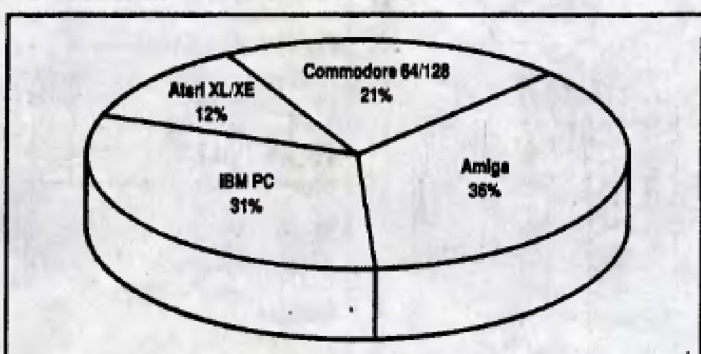
Struktura wieku czytelników



Struktura komputerów ośmiobitowych



Struktura komputerów szesnastobitowych



Liczą się tylko oni, czyli struktura najpopularniejszych komputerów

Na ogłoszoną w SECRET SERVICE ankietę odpowiedziało 2911 osób (980 ośmiobitowców i 1931 szesnastobitowców). Do opracowania wyników zaprzęgliśmy najnowszy model komputera RIAD'63 z nowoczesnym koprocesorem na lampach helowo-neonowych.

W pierwszej porcji wyników zebraliśmy dane ogólne: o rodzajach komputerów, o dodatkach, o źródłach programów i o was.

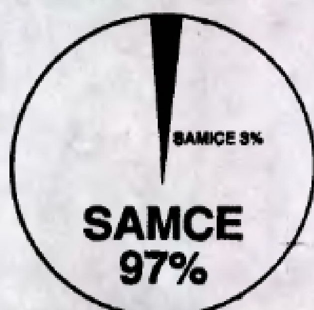
UWAGI OGÓLNE

Część czytelników nie zrozumiała niektórych pytań, niektórzy robili sobie jaja, a inni w zapale zakreślania kratek przeoczali istotne rzeczy. Na pytanie o rodzaj komputera jeden z pecetowców wpisał 486 a nie ma żadnych dodatków. Inny na pytanie o dodatki wpisał dane o pamięci w giga (przy czym nie ma twardego).

Na pytanie JAK DŁUGO MASZ KOMPUTER? wielu odpowiadało np. 4 miesiące, podczas gdy nie jest to ich pierwszy komputer.

Na pytanie KTÓRY TO TWÓ KOMPUTER wiele osób wpisywało nazwę swojego komputera. Zdarzyli si kolesie z odpowiedzią „ojca", „mój" „tak" i inne zupełnie bez sensu. To py tanie było najczęściej nie rozumiane

Za to na pytanie ILE MASZ LAT często padały odpowiedzi: „dużo", „z dużo", „mało" itp. lub w ogóle brak od powiedzi. Wbrew pozorom pytanie jes BARDZO PRECYZYJNE.



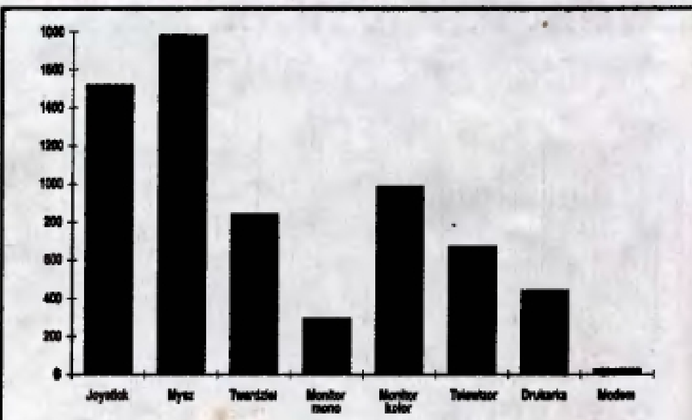
Płeć słaba jest silnie reprezentowana

WNIOSKI

Wyciągniecie je sami z analizy za mieszczonych wykresów. Najwięcej do myślenia daje zestawienie najpopular



Najczęstsze akcesoria ośmiobitowców



Najczęstsze akcesoria szesnastobitowców

niejszych komputerów – okazuje się, że siły są jeszcze wyrównane, choć ośmiobitowce są wyraźnie w odwrocie.

Średnia wieku czytelników wynosi 16 lat. Skala zaczyna się od 8-9 lat, zaś najstarszy respondent wykazał 51 lat. W grupie dodatków najczęściej pojawiają się joystick i mysz, co jest oczywiste. W drugim rzędzie występuje rozszerzenie pamięci do Amigi, dwie stacje i karta dźwiękowa w PeCecie. Resztę możecie wyczytać z wykresów – wyciągnęliśmy najbardziej znamienne dane.

W grupie szesnastobitowców okazało się, że przeważająca część ma drugi w życiu komputer. Wszyscy Pecetowcy mają już twarde dyski (średnio 48 MB), podobnie jak prawie ćwierć rzeszy Amigantów. Średnia pamięć w grupie szesnastobitowej to 2 MB.

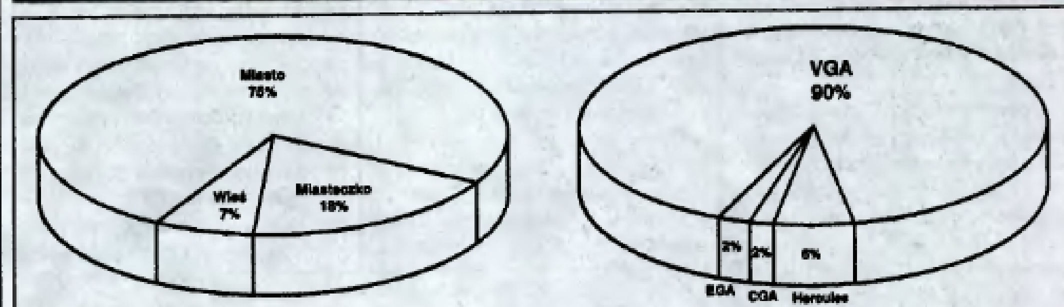
Na koniec przyjrzyjmy się kwestii oryginałów. W grupie ośmiobitowców 56% osób ma oryginały, na osobę przypada 13.5 sztuk, a 8 sztuk na osobę w całej grupie. W grupie szesnastobitowców oryginałami wykazuje się 37%, co daje 4.6 sztuki na osobę; 2 sztuki na osobę w całej grupie szesnastobitowców.

Struktura komputerów poucza, że mamy do czynienia z przewagą szesnastu bitów, jednak jeszcze nie druzgocącą. Śladowe wystąpienie konsol może wynikać albo z faktu, że jest ich mało, albo z tego, że konsolarze nas nie czytają. Na prawie 3000 ankiet tylko 14 osób wykazało się konsolami. Połowa i tak miała Pegasusy.

SŁUCHAJ NO PSZA-SZNY-SZKY, JEŻELI JESZCZE RAZ ZOBACZĘ OPIS NA ATARI, TO WPAKUJĘ CI CAŁY MAGAZYNEK MIĘDZY OCZY, NASIKAM DO SZYJI, ZROBIĘ MANICURE OBCĘGAMI I OBETNĘ TO CO NAZYWASZ JAJAMI, I BĘDZIE

Ponad 400 gmin zagrożonych

Collage – autor nieznany



Nie dziwi skłonność do urbanizacji... ...ani umiłowanie dobrej grafiki.

TYPOWE BŁĘDY

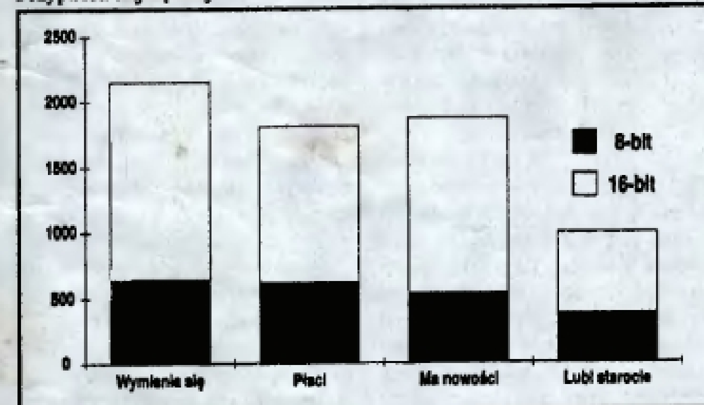
1. Mylenie twardego z pamięcią. Przypadek najczęstszy.

2. Kupuje na giełdzie i kradnie od kolegi, nie płaci i ma oryginalne gry. Mieszka w miasteczku i na wsi, adres zwrotny – Słupsk (to dość duże, wojewódzkie miasto).

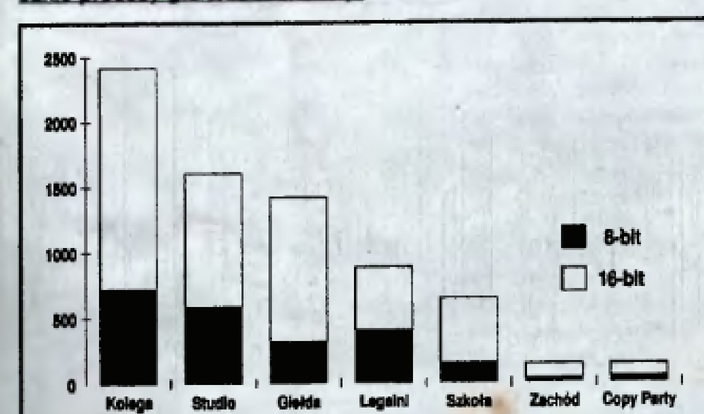
2. Pytanie ILE MASZ LAT – „nie".

3. Nie wie, który to jego komputer, ani ile ma lat i gdzie mieszka, lub ma 239 lat, a komputerów ma 150 itp. bzdury.

4. Zamazanie całej ankiety, chyba ze złości, ale na kogo?



Jakie procesy głównie zachodzą?



Źródła programów

CZEGO NIE PRZEWIDZIELIŚMY?

Okazuje się, że dopiski na blankietach ankiety wykraczają poza wszelkie ramy. Czytelnicy zaproponowali swoje, czasem unikalne kategorie. Podajemy w kolejności pojawiania się.

INNE

Sprzęt spoza naszej klasyfikacji: Spectravideo, Sys, Video game, System, Commodore +4, Junior ZX81, zegarek, mózg, 128K+2, ZX81, Amiga CDTV

KONSOLE

Sega, Nintendo, Nes, Tv Game, CMF777DX, Snes, Atari Lynx, Pegasus, 2600b

DODATKI

sampler, track ball, drukarka atramentowa, skaner

ULUBIONE GRY

porno (erotyczne), religijne własne (w tym pici-polo), użytki mieszane (w tym: dramatyczno-katastroficzne), zręcznościowo-sportowe, jazda samochodem + strzelanka, strategiczno-symulacyjne, komnatowo-przygodowe, action-adventure, zręcznościowo-logiczne, taktyczno-bitewne menedżersko-sportowe, maniakalno-depresyjne, decyzyjne, karciane (w tym: hazardowe), muzyczne, platformowe po polsku, w tym tekstówki po polsku karate, komnatowe, piłki nożne, flipery, wojenne, pirackie, syndicate, jeden gracz contra dwóch graczy, na dwie Amigi, medytacyjne, menedżerskie, taktyczne, ekologiczne, szachy, kryminalne, finansowe, detektywistyczne, horrory, ponure, z dobrą animacją, prawo jazdy, po prostu fajne, ciekawe rozrywkowe, takie, takie, no więc jakie?, głupie, dobre, on line, nc (norton???), nowe

ZASTOSOWANIA 8-BIT

dema (w tym: pisanie dem), rzucanie o ścianę, stanie na szafie, grafika porno, business, grzebanie w środku, rysowanie fraktali, worek treningowy, midi, zewn. hardware, przycisk do notatek, elektronika, wkurzanie starych, szperanie, sterownik, obliczenia inżynierskie, psucie go (komputera), ozdoba złom, pranie ubrań, zabawa, scena, podstawka pod krzesło, pisanie gier, rysowanie głupot, szpan, gazetka szkolna

ZASTOSOWANIA 16-BIT

CAD, krótkofalówka, gazetka szkolna, animacja, grafiki użytkowe

DLACZEGO SAMOLOT LATA?

Pasja latania nie jest czymś, czym człowiek się zaraża z dnia na dzień. To narastające z biegiem lat uczucie, że należymy do przestworzy. Można je zaniedbać, stłamsić, zapomnieć o nim. Można je też pielęgnować i rozwijać, marzyć o locie, a wreszcie siąść za sterami szybowca czy samolotu i wznieść się w powietrze.

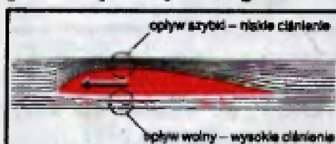
Dla wielu entuzjastów lotnictwa nie jest jednak możliwe spełnienie swojego przeznaczenia, to ze względów zdrowotnych, to z finansowych, z powodu niekorzystnego miejsca zamieszkania czy po prostu z lenistwa. Dla nich pozostają dwie możliwości: budowa modeli (notabene wcale niegłupie zajęcie) i symulatory lotu, oczywiście komputerowe.

Z powodu powolności naszych komputerów osobistych (tak tak, turbo 486DX z niewiadomo iloma megahercami zegara też nie wystarczy), takie symulatory kładą zazwyczaj nacisk na jedną z dwóch cech: realizm walki (strzelaniny – symulatory wojskowe) albo realizm lotu (nazwijmy umownie ten typ symulatora cywilnym). O ile symulatory kolejnych F'ów i MIG'ów mają bardzo szeroki zakres odbiorców (wiadomo – gry typu podleć-strzel-zabij-zrzuć nigdy nie tracą popularności) o tyle symulatory cywilne są przeznaczone wyłącznie dla prawdziwych znawców.

Wszystkim niedoszłym pilotom pokojowych statków powietrznych (i tylko nim) można polecić np. program firmy Microsoft: Flight Simulator 5. Jest to najnowszy Flight Simulator, którego pierwsze wersje sięgają tak zamierzchłych czasów, że były pisane na Atari 800XL (nie było wtedy nawet jeszcze 65-tki). W porównaniu z wcześniejszymi wersjami wprowadzono wiele usprawnień... Ale o tym przeczytacie wewnątrz numeru SECRET SERVICE – strona 24. U nas pora na krótki wykład z aerodynamiki, czyli

Dlaczego toto lata?

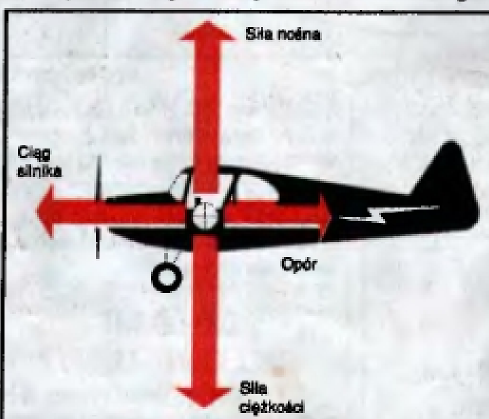
Ktoś powie, że samolot lata dlatego, że ma skrzydła. Oczywiście! Ale dlaczego skrzydła w magiczny sposób utrzymują ogromną nieraz masę w powietrzu? Otóż cała tajemnica tkwi w profilu płata (rys. 1). Można by tu się rozpisywać o prawach Bernoulliego i temu podobnych, ale główna zasada jest prosta.



Rys. 1. Profil lotniczy w strumieniu powietrza

Powietrze opływające górną powierzchnię skrzydła ma do pokonania większy dystans od krawędzi natarcia do krawędzi spływu niż powietrze, które przemieszcza się dołem i jest od niego bardziej „upakowane". Powietrze nad skrzydłem musi więc poruszać szybciej, więc jego ciśnienie jest niższe. Ta różnica ciśnień (nie większa niż ta, której używasz, gdy pijesz Colę przez słomkę) i dążenie do jej wyrównania powoduje, że na skrzydło działa siła nośna, i – presto! samolot unosi się.

Oczywiście wszystko to odbywa się kosztem utraty jakiejś energii, gdyż w przeciwnym wypadku powietrze przestałoby opływać skrzydła. Samolot w tym celu używa mocy silnika.



Rys. 2. Układ sił działających na samolot.

Szybowiec natomiast wykorzystuje energię, którą oddał mu wcześniej samolot holujący lub wyciągarka. Układy sił działających na samolot (rys. 2) i szybowiec w locie (rys. 3) pokazują zasadę lotu. Oczywiście im mniejszy jest opór, jaki stawia w powietrzu nasz statek powietrzny, tym mniejsza siła jest potrzebna do pchania go z odpowiednią prędkością, dlatego smuklejszy samolot jest szybszy i zużywa mniej paliwa, a lepiej dopracowany aerodynamicznie szybowiec wolniej traci wysokość i może dotrzeć znacznie dalej, niż np. MiG-21 z wymontowanym silnikiem. Stąd zresztą konstrukcje samolotów są tak zróżnicowane: przecież jeden ma latać szybko, inny daleko, jeszcze inny musi startować z małych lotnisk czy też przewozić duże ładunki. Dla każdego zastosowania istnieje wiele możliwych rozwiązań.

Jednostki napędowe

Siłą sprawczą ruchu postępowego w samolocie jest silnik. Ciąg przezeń wytwarzany dostarcza siły, która utrzymuje naszą maszynę w powietrzu. Poza raczej nie stosowanymi silnikami rakietowymi, silniki można podzielić na tłokowe i turbinowe. Silniki tłokowe mogą być ze względu na konstrukcję dzielone na dwu- i czterosuwowe. Dwusuwowe są najczęściej używane w bardzo małych samolotach z uwagi na małą liczbę części i związaną z tym prostotę obsługi. Silniki czterosuwowe oferują natomiast bardziej stabilną pracę, lepszą ekonomię użytkowania i większą długowieczność. Natomiast ze względu na układ cylindrów tłokowe jednostki napędowe dzielimy na rzędowe i gwiaździste (radialne). Silniki turbinowe natomiast dzielą się na turboodrzutowe, gdzie samolot napędzany jest odrzutem gazów wylatujących z komory spalania (100% samolotów myśliwskich i szturmowych na świecie) i turbośmigłowe, z turbiną napędzającą kilkułopatowe śmigło. Notabene śmigło, mimo że mówimy o jego skoku, nie jest wcale wycinkiem śruby, tylko poruszającym się po torze kołowym profilem lotniczym – jego łopatka jest więc jakby miniaturowym skrzydłem i działa na prawie identycznych zasadach.

A co z szybowcami? Szybowiec porusza się do przodu kosztem utraty wysokości. Jednak jeśli znajdzie się w powietrzu, które się wznosi szybciej, niż on opada, będzie tracił wysokość względem mas powietrza, ale zyskiwał wysokość nad poziomem morza. Wznoszące się powietrze występuje w kominach termicznych (rys. 4), powstałych w wyniku ogrzewania powietrza przez ziemię, na którą pada słońce i nad zboczami górskimi, gdy wieje na nie wiatr (rys. 5). Ponieważ powietrze jest niewidzialne, nie trzeba mówić, jak trudnym sportem jest szybownictwo. Ale zanim wszystko to stało się oczywiste...

Trochę historii

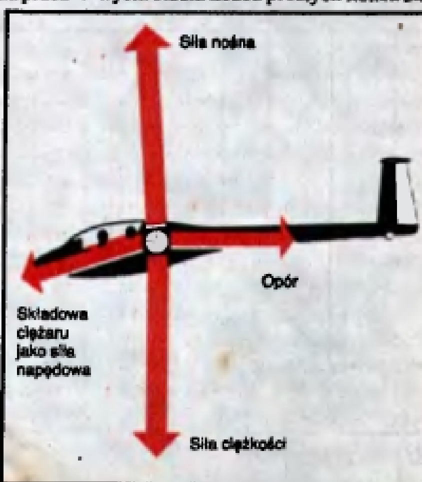
Byli sobie (pomijając oczywiście Ikara, który się zabił, bo nie przeprowadził właściwej kontroli urządzeń przed startem) panowie tacy, jak Lilienthal i bracia Wright, pionierzy lotnictwa. Otto Lilienthal budował lotnie. Robił to zresztą bez umiaru i wykonywał po kilka lotów dziennie. Jego koncepcja sterowania polegała na zmianie środka masy lotni przez odchylanie dolnej części ciała. Otto był całkowicie oddany sprawie lotnictwa, aż do śmierci po wypadku w trakcie jednego z lotów.

Pierwszy lot silnikowy wykonali natomiast bracia Orville i Wilbur Wright, swoim samolotem Flyer, który przeszedł do historii. Niedługo potem wybuchła pierwsza wojna światowa, podczas której samoloty rozwijali się z pokracznych, ledwie unoszących się nad ziemię konstrukcji do szybkich, sprawnych urządzeń – z tego okresu pochodzi Sopwith Camel i Fokker DrI.

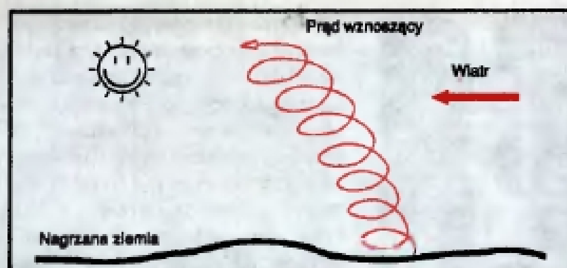
Po wojnie nastąpiła gwałtowna popularyzacja lotnictwa na licznych pokazach, w których występowali „odważni mężczyźni w niebezpiecznych maszynach", czyli najczęściej weterani wojenni. Na okres międzywojenny przypadł rozwój lotnictwa pasażerskiego i pocztowego, a także boom wyścigów powietrznych. Znowu nadeszły ciemne chmury wojennej zawieruchy, i dalszy rozwój konstrukcji.

W trakcie Drugiej Wojny Światowej powstawały coraz szybsze i doskonalsze samoloty, po stronie niemieckiej weszły do służby pierwsze odrzutowce. Okres powojenny to wykorzystywanie niemieckich doświadczeń i badań (niemieccy naukowcy przodowali wówczas w wielu technologiach) w dziedzinie silników odrzutowych i tworzenie coraz to nowych samolotów bojowych, głównie w celu zepsucia krwi przeciwnikowi w trakcie zimnej wojny.

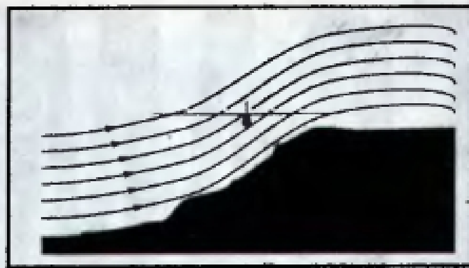
Powstawały też coraz doskonalsze konstrukcje cywilne – w roku 1952 leci w pierwszy rejs komercyjny de Havilland Comet – pierwszy odrzutowy samolot pasażerski. Powstało wiele samolotów dyspozycyjnych i sportowych. Rosła liczba prostych konstruk-



Rys. 3. Układ sił działających na szybowiec



Rys. 4. Wznoszące powietrze – komin termiczny.


Rys. 5. Wznoszące powietrze przy nagrzanym zboczu.

cji amatorskich budowanych z planów lub zestawów. Rozwinęły się tanie sposoby na latanie – lotniarstwo, motolotniarstwo, a ostatnio także paralotniarstwo – mógłbym się nawet pokusić o stwierdzenie, że np. lotnia kosztuje mniej, niż komputer, na którym grasz. Dzięki ogromnej liczbie ludzi chcących latać i pragnących, aby inni latali, każdy może w dzisiejszych czasach spełniać swoje marzenia.

Wołodia Ruczkoj

PRZEGLĄD EUROPEJSKICH LIST PRZEBOJÓW

top TEN

Lista to po prostu lista. Dziesięć najlepszych gier wg grudniowych notowań listy Gallupa. Zestawiliśmy dla was najpopularniejsze gry z trzech kategorii silnego sprzętu do grania. Lista posumowuje rok 1993 według wielkości sprzedaży na Zachodzie. Na razie pomijamy konsole, jako rozdział zupełnie osobny i dotąd nie występujące w naszym kraju w reprezentatywnych ilościach ani modelach.

Czytelniczej listy na Atari i C-64 nie podajemy, gdyż w ostatniej chwili została omyłkowo wykasowana i nie mieliśmy czasu na jej odtworzenie.

W kategorii Amigi ciekawe jest pojawienie się aż czterech gier piłkarskich (dwie menedżerskie i dwie gry akcji). Do tego dwa symulatory, i same klasyki. Wniosek płynie taki, że towarzystwo Amigantów jest mniej podatne na tnodę i zna się na dobrych grach. Może daje się we znaki wachlowanie dyskietkami? W każdym razie podkreślam całowity brak zręcznościówek!

W kategorii PC zaskoczeniem jest zdobywca pierwszego miejsca (FS5). Poza tym dwie gry golfowe z tej samej stajni! Dziwne, że z przygodówek załapała się tylko jedna i to też nie najnowsza. Wysoko stoi też jedna z typowych Amigowych zręcznościówek (ZOOL), nie najwyższego lotu. I znów piłka – dwie gry. Znaczy to, że gusta zachodnich Pececiarzy bywają skrajnie różne. Nawet z naszej ankiety wynika, że w jednej Intelowej głowie mogą pomieszać się gatunki role-playing, piłka i symulator czołgu.

Kategorię CD-ROM przedstawiamy jeszcze jako ciekawostkę, licząc wszakże, iż wkrótce będą przesłanki by zadomowiła się na stałe. Nie dziwią jako przeboje, wydania znanych tytułów dyskietkowych, nie dziwi sławny thriller „Siódmy Gość". Ale co robi tu gra morska? Chyba dobre wrażenie dobrą grafiką.

Galina

— AMIGA —

1.	Space Hulk	Electronic Arts
2.	Championship Manager	Domark
3.	Hired Guns	Psygnosis
4.	Premier Manager	Gremlin
5.	Syndicate	Electronic Arts
6.	Sensible Soccer	Renegade
7.	Goal!	Virgin
8.	Dogfight	Microprose
9.	Combat Air Patrol	Psygnosis
10.	Flashback	US Gold

— IBM PC —

1.	Flight Simulator 5	Microsoft
2.	Privateer	Origin
3.	Zool	Gremlin
4.	X-Wing	LucasArts
5.	Belfry Links Course	US Gold
6.	Street Fighter 2	US Gold
7.	Day of the Tentacle	LucasArts
8.	Links 386 Pro	US Gold
9.	Sensible Soccer	Renegade
10.	Championship Manager	Domark

— CD-ROM —

1.	Day of the Tentacle	LucasArts
2.	The 7th Guest	Virgin
3.	Dune	Virgin
4.	King's Quest 6	Sierra
5.	Great Naval Battles	US Gold
6.	Indiana Jones 4	LucasArts
7.	Sherlock Holmes 3	Mindscape
8.	Chessmaster 3000	Mindscape
9.	Sherlock Holmes	Mindscape
10.	Eric the Unready	Accolade

SAVEGAMER

Zgodnie z wcześniejszą zapowiedzią rozpoczynamy nową rubrykę, dotyczącą grzebania w PeCetowych SAVEGAME (SG), czyli plikach z zapisanym stanem postępów w grze. Formuła cyklu będzie na tyle uniwersalna, że nieraz zahaczymy o coś więcej, co pozornie nie podpada pod tę nazwę.

W tym odcinku ograniczymy się do podania co i gdzie zmienić, żeby było łatwiej. Z receptami jak dochodzić do tego samemu, poczekamy na wasz odzew.

DUNE 2

Wśród plików gry można znaleźć SCENARIO.PAK, w którym są zawarte wszystkie informacje dotyczące podziału sił w każdym scenariuszu. Co więcej, informacje te są kodowane w łatwy do zrozumienia sposób. Np. w SCENARIO 3 dla Atreides pod nazwą [UNITS] zawarte są wszystkie informacje o rozmieszczeniu sił. Po odnalezieniu np.

ID037=Atreides,Quad,Area Guard

zmieniamy Quad na Tank i w ten sposób na trzeciej planszy mamy do dyspozycji czołgi, natomast zamiana Troopers na Launcher spowoduje, że zamiast ludzi będą czołgi rakietowe.

U wroga można mieszać jeszcze lepiej. Pod [STRUCTURES] znajduje się lista wszystkich budowli na planszy. Zamiana np. Rafinery na Outpost powoduje, że wróg zamiast rafinerii dostaje radar i nie ma czym zbierać przyprawy. Natomiast wiersz

CREDITS=xxxx

określa przydział początkowy pieniędzy. Zamiana 1000 na 295692 powoduje np. takie kwiatki, że mamy w portfelu ponad 32 tys. i przy budowaniu ta suma jeszcze trochę rośnie, od tego momentu znika problem z dodatkowymi silosami, a w rafinerii można pomieścić nawet 50000 jednostek przyprawy.

ISHAR 2

Teraz spróbujmy ugryźć ciekawą grę firmy SILMARILS – ISHAR 2. Wędrujemy drużyną po przeróżnych wyspach, gdzie spotkać można masę monstrualnego paskudztwa. Walki powodują szybki drenaż sił witalnych poszczególnych bohaterów. Sytuację może poprawić zakup lepszej zbroi, oręża, nocleg w karczmie, itd., ale na to z kolei potrzeba złota, którym żaden przyzwoity włóczęga nie grzeszy. Zajmiemy się właśnie tymi problemami. Dociekliwi mogliby pokusić się o zmianę wszystkich cech drużyny, ale nie jest to niezbędne. Potrzebny będzie jakiś SG, najlepiej już ze skompletowaną drużyną, przypuśćmy że nazywa on się ARMOR.SAV.

Energia poszczególnych bohaterów schowana jest w postaci dwóch bajtów. Zmieniać będziemy pierwszy z nich na wartość FFh. Będzie to powodować knocenie się słupków na ekranie, ale za to rzadziej trzeba będzie dodawać sobie animuszu. Zmieniamy kolejno bajty o offsecie (liczba określająca odległość od początku pliku):

I postać – 997
II postać – 999
III postać – 1001
IV postać – 1003
V postać – 1005

Łatwo zapamiętać, gdyż początkowy adres kojarzy się z powszechnie znanym numerem telefonu. Problem pieniężny można rozwiązać dając każdej postaci w łapę dużo kruszcu. Prościej jest jest jednak wzbogacić tylko pierwszego bohatera, później już w grze wyrównać poziom gotówki w całej drużynie przy pomocy specjalnej ikonki.

Gotówka jest kodowana w dziwny sposób, nie będę więc strzępił sobie klawiatury. Odszukujemy offset 1007 i pakujemy tam np. 7Fh. Jakże łatwiejsze byłoby życie, gdyby ktoś nam napełniał portfel w ten sposób.

```
Object  Edit  Link  View  Info  Tools  Help
00000360:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00  ................
00000370:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 01 01 00 00 00 01  ................
00000380:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00  ................
00000390:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00  ................
000003A0:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 5A 20 75 62 61 72 61 6E  ........Z ubaran
000003B0:  00 00 4B 20 75 64 73 61 - 63 00 00 00 46 20 6F 72  ..K udsac...F or
000003C0:  62 75 73 00 00 00 45 20 - 64 65 6C 69 61 00 00 00  bus...E delia...
000003D0:  48 20 61 72 6F 72 6E 00 - 00 00 00 4E 00 3F 00 23  H arorn....N.?.#
000003E0:  00 3B 00 46 00 E5 00 D8 - 00 29 00 10 00 2C 00 03  .;.F.....)......
000003F0:  00 01 00 02 00 14 00 0A - 00 30 00 10 00 36 00 14  .........0...6..
Offset 1,024, hex 400
00000400:  00 2D 00 00 00 D0 00 00 - 01 FC 00 07 FF A2 FF A1
00000410:  FF D7 00 00 FF D7 FF CF - 00 00 00 00 FF 9B FF 93
00000420:  FF E4 FF 85 FF AA 00 00 - FF E2 FF CF FF A3 FF 8C
00000430:  FF F2 FF 9B FF C3 00 00 - 00 00 FF 8C FF 9B 00 00
00000440:  FF BC FF AE 00 00 00 00 - FF E4 FF 9C FF 9B FF 93
00000450:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 FF A1 FF 83 FF 8E
00000460:  FF AA 00 00 00 00 FF CC - FF CA FF E4 00 00 FF C8
00000470:  FF C9 FF C8 FF C7 FF 8C - FF 9E FF 83 FF 84 FF AA
00000480:  00 00 00 00 FF A2 FF E3 - FF CE FF B7 FF 93 FF C3
00000490:  FF 9B 00 00 FF AD FF 8F - FF 83 FF 0A FF A8 00 00
File                                    C:\BACKUP\GAMES\ISHAR2\armor.sav
C:\BACKUP\GAMES\ISHAR2\armor.sav        Offset 997, hex 3E5
```

LEGACY

LEGACY to typowa gra role–playing, rozbudowana i dosyć trudna. Bohatera określają liczbowe charakterystyki jego umiejętności, np. wytrzymałości, siły, inteligencji, etc. Można je dowolnie zmieniać w ramach ograniczonej puli punktów. Wytrawni gracze przyjmują różne strategie doboru wszystkich wartości, jednak zawsze czegoś brakuje.

O ileż łatwiej byłoby zepsuć sobie trochę zabawę, ale zagrać postacią maksymalnie napakowaną. Nie trzeba by co chwila szukać jedzenia, apteczek, miejsc do odpoczynku, czy wreszcie mozolnie zdobywać punktów doświadczenia, by móc użyć dany czar. MICROPROSE, nie kodując plików gry, zostawiła furtkę dla hobbystów. Bierzemy dowolny edytor tekstowy i zwracamy nasze oczęta na katalog LEGACYXTGEN. Na początek dobierzemy się do pliku CHARDATA. Zawarte są w nim otwartym tekstem wiadomości o predefiniowanych postaciach, które wybieramy, rozpoczynając nową grę. W przykładzie zmienimy metryczkę pierwszego bohatera, Brada Norrisa. Wygląda ona następujaco:

START
Brad Norris
It was announced last night that the search for the Winthrop heir is at an end. Brad Norris, a sophomore at New York University, is apparently the last surviving member of a family related by marriage to the Winthrops, whose unexplained disappearance is still baffling local police. Captain of NYU ski team and a prominent member of the Debating Society, Mr. Norris is planning a mondo party, and looks forward to meeting his new neighbors.
STATS
3 3 3 3 3
0 3 2 2
2 2 0 2
0 3 2 0
–1 –1
–1 –1
–1 –1

Struktura pliku jest prosta do odszyfrowania. Zaczyna się od nagłówka START, po czym następuje słowny opis historyjki. Bezpośrednio po tym nagłówek STATS informuje gdzie zaczynają się charakterystyki. Proponuję zmienić je następująco – opis zamienić na polski odpowiednik, natomiast wszystkie liczby charakterystyki na 16. Powodować to będzie przebicie skali i chwilowe zakłócenia wyświetlania słupków, ale wszystko wróci do normy, kiedy wartości zejdą w zakres dopuszczalny, np. w wyniku wyczerpujących walk. Docelowo ten fragment pliku powinien wyglądać tak:

START
Brad Norris
Zeszlej nocy podano do wiadomosci, iz poszukiwania spadkobiercy Wintropa dobiegly konca. Brad Norris, student na Uniwersytecie Nowego Jorku, jest ewidentnie ostatnim zyjacym czlonkiem rodziny spokrewnionej malzenstwem z Winthropami, ktorych tajemnicze zaginiecie nadal stanowi zagadke dla miejskiej policji. Pan Norris, kapitan ekipy narciarskiej UNJ i prominentny uczestnik Kola Dyskusyjnego, planuje wielkie przyjecie oraz chce poznać swoich sasiadow.
STATS
16 16 16 16 16
16 16 16 16
16 16 16 16
16 16 16 16
16 16
16 16
16 16

Teraz kolej na drugi z plików, SPELLDAT, który określa dostępne czary. W ten sposób możemy sprawdzić, czy posiadamy je wszystkie, ewentualnie, których jeszcze brakuje. Oprócz krótkiego opisu działania czaru, umieszczona jest informacja o minimalnym stopniu zaawansowania postaci, która może go rzucać. Dla nas korzystne jest by ta liczba była jak najmniejsza. Oto jak wygląda fragment przed:

START
Belgor's Mental Violation
This hex unleashes dark forces that assail the mind of whosoever the caster desires. Its powers are great and all will learn to fear the wrath of Belgor.
STATS
1

i po dokonaniu zmian na jednym z czarów.

START
Belgor's Mental Violation
Ten znak nwalnia moce ciemnosci, ktore naciera na umysl istoty wskazanej przez rzucajacego czar. Jego moc jest wielka i wszyscy naucza sie strachu przed zemsta Belgora.
STATS
0

W wyniku bardzo prostych operacji,

```
                              Disk Editor
  Object  Edit  Link  View  Info  Tools  Help
Cluster 10,271, Sector 82,665
00000000:  56 20 30 2E 35 30 20 28 - 63 29 4D 44 4F 20 31 39 V 0.50 (c)MDO 19
00000010:  39 33 00 45 4E 54 20 44 - 41 4E 53 20 4C 41 20 4C 93.ENT DANS LA L
00000020:  49 53 54 45 00 00 00 00 - 1E 31 16 00 00 00 00 00 ISTE....▲1......
00000030:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 ................
00000040:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 ................
00000050:  01 00 01 01 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 ................
00000060:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 ................
00000070:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 01 00 01 01 01 01 00 00 ................
00000080:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 ................
00000090:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 ................
000000A0:  01 00 01 01 01 01 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 ................
000000B0:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 ................
000000C0:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 ................
000000D0:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 ................
000000E0:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 ................
000000F0:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 ................
00000100:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 ................
00000110:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 ................
00000120:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 ................
00000130:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 ................
 File                                                         Cluster 10,271
   C:\BACKUP\GAMES\GOB3\cat.inf                          Offset 79, hex 4F
```

otrzymaliśmy dobrego kopa, co prawda tylko na początek. Pierwotnie napompowane charakterystyki w końcu zmaleją, ale to już inna bajka.

GOBLINS 3

Zerknijmy teraz na świetną grę firmowaną przez COKTEL VISION – GOBLINS 3. Przygody Blounta są najeżone poważnymi problemami. Autorzy gry przewidzieli pewne trudności w ich rozwiązywaniu, gdyż w tej części mamy wbudowany system pomocy. Krótkie ściągawki zwane JOKERAMI podpowiadają nam niektóre czynności na poszczególnych planszach. Możemy korzystać z nich tylko pięć razy, potem jesteśmy zdani tylko na siebie. Właśnie dlatego pomożemy sobie, przywracając oryginalną liczbę JOKERÓW. Teraz przyda się program do edycji dowolnych plików. Przykład wyjaśniony będzie przy użyciu programu NORTON DISK EDITOR z pakietu NORTON UTILITIES v7.0, ale podobnie będzie przy użyciu dowolnego innego programu.

W katalogu GOB3 znajdujemy plik CAT.INF i wrzucamy go na warsztat. Zmieniamy wartości bajtu o offsecie (odległości od początku pliku) równym 79 decymalnie. Przechowywana jest tam informacja o liczbie JOKERÓW, początkowo jest ich 5. Kiedy liczba ta spadnie do zera, wystarczy znowu wpisać 5. Tu również rozwiązanie jest niepełne, gdyż same JOKERY podają tylko wskazówki, a nie szczegółowy przepis jak skończyć dany etap.

LOST IN TIME

Jest to też gra przygodowa firmy COKTEL VISION, innego typu ale zrobiona na takim samym interfejsie użytkownika (menu, okna, zawartość kieszeni, sposób zapisywania gry). Tu producenci przewidzieli tylko trzy JOKERY, ale możemy sobie tę liczbę odświeżyć – jak poprzednio przechowywana jest w pliku cat.inf.

Postępowanie jest podobne, jak w przypadku GOBLINÓW. Spróbujcie sami odszukać miejsce zapisu liczby JOKERÓW i zmienić ją.

STRIKE COMMANDER

W przypadku tego świetnego symulatora rzecz sprowadzi się do subtelnego regulowania „po omacku" w pliku z nagranym stanem gry *.sav. Dobrze będzie zrobić sobie kopię zapasową pliku, bo w przypadku pomyłki wszystkie awanse, postępy i pieniążki pójdą do gazu.

Podstawową bolączką w tej grze jest notoryczny brak gotówki na zakup uzbrojenia. Ceny są horrendalne! Pozostawiając więc ambitniejszym z was odnalezienie miejsca i sposobu kodowania stanu kasy, podam tylko jak zapewnić sobie pełne magazyny wybuchowego żelastwa. W pliku SG przechowywana jest liczba zapasów każdej z dziewięciu rodzajów broni:

broń	offset
AIM-9J	367
AIM-9M	369
AGM-65D	371
DURANDAL	373
MK-20	375
MK-82	377
GBU-15	379
LAU-3	381
AIM-120	383

Wpisując w każdy z tych bajtów wartość 255 (hex FF) otrzymujemy po 255 sztuk ukochanej niszczycielskiej siły!

Kostia Jamow
Współpraca: Kara i Galica

```
  Object   Edit   Link   View   Info   Tools   Quit                 F1=Help
000000B0:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 ................
000000C0:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 ................
000000D0:  00 00 00 00 01 01 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 ....☺☺..........
000000E0:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 ................
000000F0:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 ................
00000100:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 01 02 01 01 02 ................
00000110:  01 02 01 01 01 01 01 02 - 02 02 00 02 02 01 01 02 ................
00000120:  01 02 02 02 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 ................
00000130:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 ................
00000140:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 ................
00000150:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 ................
00000160:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 FF ................
00000170:  00 FF 00 FF 00 FF 00 FF - 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF ................
00000180:  00 FF 00 FF 00 04 02 07 - 02 66 21 00 00 D0 07 00 .......f!.......
00000190:  00 2E 04 00 00 00 00 00 - 00 16 00 14 00 01 00 21 ...............!
000001A0:  00 06 00 01 00 00 00 12 - 00 01 00 00 00 17 00 01 ................
000001B0:  00 25 00 07 00 01 00 13 - 00 16 00 01 00 18 00 14 .%..............
000001C0:  00 00 00 2C 00 38 00 00 - 00 53 6B 6F 72 75 70 61 ...,.8...Skorupa
000001D0:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 4A 61 6E .............Jan
000001E0:  00 6F 6E 67 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 .ong............
000001F0:  00 4D 61 72 74 69 6E 65 - 7A 00 00 00 00 00 00 00 .Martinez.......
 File                                                         D:\SC\gaz.sav
   D:\SC\gaz.sav                                       Offset 367, hex 16F
 Press ALT or F10 to select menus                              | Disk Editor
```

super

S U P E R Y

– (życzenia) Żeby wam się choinka nie przewaliła; Wszystkiego najgrowszego;

– (początki) Bonżur mesje; Witajcie przewodnicy po mroku; Zdrastwujcie rebiata of war; To my walnięci w czoło pogromcy kur i wron; Hello, du ju spik mozambik; Cześć kochane oczojeby; Do trzeciego pułku Ułanów Podhalańskich im. Stoczni Gdańskiej; Jest mi bardzo niezmiernie;

– (końce) Szybko kończę okrzykiem Intel Do Sracza, bo Master of Puppets nade mną stoi; Pij siarkę budowlanną – wzmacnia zęby i zapobiega próchnicy; No to cześć bo idę zjeść zupkę z jeszcze ciepłego atarowca; Nie zwracajcie uwagi na rozruchy klanowe; O.K.–E.B.;

– (przekręty) Bang Bank! – W samo południe; Batman Returns – Mysza wraca do pracy; Beauty & Beast – Piękny i Bestia; Bundesliga Manager Professional – Burdel Manager Profesor; Camelot Warriors – Wariaci z Camelot; Future Wars – Wojny o Futro; Gauntlet 2 – Kotlet Schabowy Siekany; Jack Nicklaus Golf – Jack Nicholson Golf; Lost Files of Sherlock Holmes – Last Fajfle of Cherlak Szulc, The Lost Podpaskas of Kasia N.; Neron – Baleron; Pacific War – Wojny Pacyfistów; Prince of Persia – Ryż i Pierwsza Lepsza; Sim Life – Przesrane Życie, Syndicate – Ojciec Chrzestny; Utopia – Powódź; X-Wing – Równanie z Jedną Niewiadomą, Sing Sing, Partia-X;

– (Even more o siostrach) Mam do sprzedania siostrę z 9-cio miesięczną gwarancją;

– (varia) Jedna z redakcji wydała na liście przebojów Street Fightera na C-64 (my też coś nowego wydamy); 286 jest szybki jak ja na WF-ie; Do listu dołączam trochę ukraińskiej gotówki, jest autentyczna, a wygląda jak pieniądze do Super-Monopoly; Dyskoman to posiadacz stacji dysków; Alfons to posiadacz Przyjaciółki (za) 500; Nowy przebój Commodorowców – Spalam się; Oto nowy Commodore z mocą grzania większą o 25%; Irak zamówił dużą ilość C-64 na pociski balistyczne; Nie kupujcie swym dzieciom Atari, bo skończą w zakładzie ze szkocką firanką; Jesteśmy posiadaczami AjBieMuf. Po tym jak z Odry wyleciały nam tryby, oferujemy następujące gry: Wodnik Szuwarek i jego komando ze Stawu, Miś Uszatek i jego harda obstawa, Strażak w sutannie (VIIc); Jestem 17 letnim zabytkiem klasy 3 ZDZ o kierunku północno-zachodnim; Co znaczy skrót: p.n.e.? Przed Naszą Erą, Po Naszej Erze czy Podczas Naszej Ery?; Siedzę sobie w ławce technikum samochodowego i słucham głodnych kawałków na temat współżycia wspólnoty kościelnej – gdyby nie te ostatnie dwa słowa pewnie nie napisałbym tego listu; Mój kolega idąc koło kina Bajka nadział się na waszego naczelnego i dostał wizytówkę, ja też taką chcę (jak się nadziejesz to dostaniesz); Szedłem sobie ulicą, a tu nagle wypada jakiś leszcz i zapierdziela w stronę kiosku. Łapię go za kaftan, podnoszę do góry i pytam: Quo vadis koleś? A on, że SS przywieźli; Pierwszy rozbiór Polski miał miejsce w 1772 roku po urodzeniu Chrystusa – barwnej postaci, bohatera wielu obrazów i utworów literackich, a nawet kinowych (vide „Ostatnie kuszenie Jezusa");

– (pozdrowienia) Dla leszcza prof. A.B. od matmy; Od Misia W. dla Kasiuni z Petofiego 8 (przyłączam się, tyle że na Odyńca); Dla Ib z V L.O. w Krakowie (czy na przesyłkę złożyła się cała klasa?); Dla Anety K.;

– (zawołania)

Hej dziewczyny, w górę kiecki
Idzie player mazowiecki

•

Klawiatura ma kochana
Jak dziewica jest zjechana

•

Niech żyje i zwycięża socjalizm
Na wieki wieków zament

– (dowcipy)

Był u ciebie wczoraj prąd? Był! A co chciał?

•

Dziewczyna mówi do komodorowca na pierwszej leżącej randce: połóż rękę na mym łonie. Na to on: a co to jest mymłon?

•

Do Commodorowca łowiącego ryby w przeręblu podchodzi gość i mówi: Tu nie ma ryb, idioto! Skąd pan wie? Bo jestem dyrektorem tego lodowiska!

– (wierszyki)

Pyta się raz Atari Amstrada
Czy na moją głupotę jest rada?
Na to Amstrad z uśmiechem po kostki
Zamień swój mózg na Commodorowski

– (fraszki)

Atari – komputer z klawiszami w kształcie rombów,
Używany tylko przez jaskiniowych głąbów.

•

Gdyby z grobu powstał Elvis
kupowałby Sekret Serwis

– (motto)

„...kocham śmierć, bo tylko ona na mnie czeka."

– (kolęda)

Lulajże Sekrecie, moja perełko
Lulajże gier skarbnico, me pieścidełko
Otwórz swe opisów pełne karteczki
Niech zgromadzę twych numerów pełniuśkie teczki

– (wiersze)

O joy'u

„Wzięła joystick w obie dłonie i szarpnęła niczym konie,
w końcu nadszedł czas reakcji, wzrosło tempo, szybkość akcji.
Wszystko wzięła już na siebie i poczuła się jak w niebie
i już gry się koniec zbliżał, wnet zawiała morska bryza
i poczuła jak jej włosy zmieniają się w złote kłosy.
Tylko PeCet był znużony, jakby lekko już zmęczony..."

McDonnel Douglas F15E STRIKE EAGLE

F15E powstał jako samolot, który mógłby niszczyć cele naziemne (a więc byłby samolotem szturmowym), i nie wymagałby silnej ochrony powietrznej – jednym słowem miał być to samolot, który można by puścić samopas nie bojąc się czy wróci.

Geneza samolotu

F15 Eagle powstał jako odpowiedź na nowe konstrukcje radzieckie – MiG-23, a szczególnie MiG-25. Samolot ten powstał niejako w obawie, że państwa Układu Warszawskiego wytrącą z rąk zachodnich atut, jakim były U.S. Air Force (amerykańskie siły powietrzne). MiG–25 mógł toczyć zwycięskie pojedynki powietrzne z wszystkimi ówczesnymi amerykańskimi myśliwcami (także ze zmodernizowanym Phantomem, który był ówczesnym podstawowym myśliwcem strony amerykańskiej). Nowe rozwiązania konstrukcyjne wymagały dokładnego przebadania – dlatego też F-15 spędził bardzo dużo czasu na próbach, a także długo trwały całkowite prace do ukończenia prototypu.

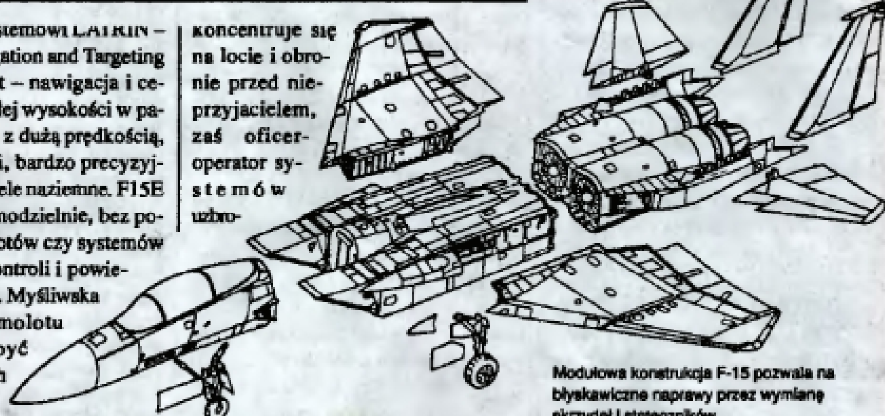
Cechy F15

F15E jest dwumiejscowym, dwusilnikowym samolotem myśliwsko-szturmowym. Powstał on w roku 1984 jako daleko idąca modyfikacja samolotu myśliwskiego F15C. Samolot ten może głęboko przenikać pozycje nieprzyjaciela, bez względu na porę dnia i pogodę (dzięki systemowi LATRIN – Low Altitude Navigation and Targeting Infra Red for Night – nawigacja i celowanie nocą na małej wysokości w paśmie podczerwieni) z dużą prędkością, na małej wysokości, bardzo precyzyjnie przy tym rażąc cele naziemne. F15E może operować samodzielnie, bez pomocy innych samolotów czy systemów AWACS (system kontroli i powietrznego ostrzegania). Myśliwska wersja tego samolotu (F15C) miała być kontrą dla nowych radzieckich samolotów takich jak MiG-23, MiG-25, później zaś MiG-29 i Su-27. Natomiast F15E miał być samolotem dwuzadaniowym (koncepcja DRF – Dual Role Fighter), w którym możliwości ataków szturmowych nie zmniejszały by szans w walce powietrznej. Od sierpnia 1991 r. samoloty te wyposażone są w silniki silniejsze o 20% których moc oraz awionika pokładowa zapewniają przewagę w kontaktowej walce powietrznej z MiG-29 Fulcrum i Su-27 Flanker.

Załogę stanowią dwie osoby – pilot koncentruje się na locie i obronie przed nieprzyjacielem, zaś oficer-operator systemów uzbrojenia kontroluje pracę urządzeń powietrze-ziemia. W F15E zastosowano kilkadziesiąt nowych rozwiązań w stosunku do bazowego F15C, co pozwoliło na obniżenie kosztów maszyny oraz podniesienie niezawodności i wytrzymałości. Znany jest wypadek, kiedy to F15E bezpiecznie wylądował po stracie skrzydła podczas kolizji powietrznej na małej wysokości. Obecnie w Europie samolot ten znajduje się na wyposażeniu 48 Skrzydła Myśliwskiego w amerykańskiej bazie Lakenheath w Anglii.

Jak przystało na myśliwiec szturmowy, F15E może zabierać do 10659 kg uzbrojenia. Eagle może zabierać większość typów broni będących na wyposażeniu US Air Force, wyjątkiem są rakiety AIM-54 Phoenix – przenoszone wyłącznie przez myśliwce F-14. Może on także przenosić większość rakiet i bomb powietrze-ziemia (nawet małe bomby jądrowe), ale tutaj wyjątkiem jest uzbrojenie przenoszone tylko przez bombowce. Ciekawostką są pociski służące do zwalczania sztucznych satelitów.

W samolotach z serii F15 projektanci dużą wagę położyli na skrócenie czasu reperacji i przeglądów oraz na ułatwienie obsługi. Cóż z tego, że samolot zestrzeli 20 maszyn nieprzyjaciela, jeśli później musi stać trzy dni bezużytecznie na przeglądach i reperacjach. Duży nacisk położono też na obniżenie kosztów samolotu (szczególnie w wersji F15E), gdyż podczas wojny brzęcząca mamona ma ogromne znaczenie.



Modułowa konstrukcja F-15 pozwala na błyskawiczne naprawy przez wymianę skrzydeł i stateczników.

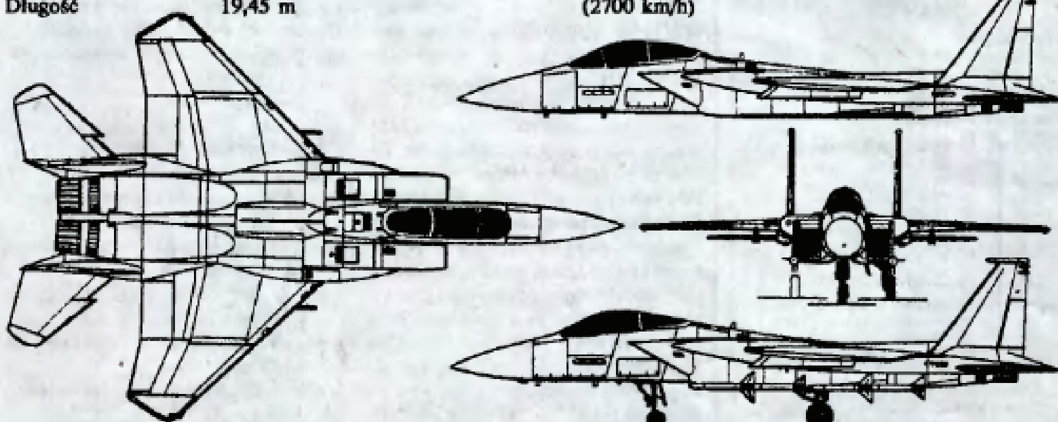
Chociaż bardzo starano się o obniżenie kosztów, to i tak F15 pozostaje bardzo drogim samolotem.

Dotychczasowe wersje

F-15A – pierwsza, praktycznie nie używana wersja myśliwska.
F-15B – wersja dwumiejscowa, szkolno-treningowa – modernizacja F-15A.
F-15C – unowocześniona wersja myśliwska, powszechnie używana.
F-15D – znów szkolno-treningowa wersja, tym razem powstała na bazie wersji C.
F-15E – dwumiejscowy myśliwiec myśliwsko–szturmowy.

Bościele z SS: KaYteck
Współpraca: Paweł Kierzek

DANE TECHNICZNE					
Szerokość skrzydeł	13,05 m	Masa własna	14379 kg	Zasięg	4445 km
Wysokość	5,64 m	Masa całkowita	36,5 kg	Pułap	18300 m
Długość	19,45 m	Prędkość	> 2,5 Macha (2700 km/h)		



SILNIKI:
2 silniki Pratt and Whitney F-100-PW-220 24 tys. funtów mocy każdy. Wzmocnione silniki to PW F-100-PW-229 29 tys. funtów mocy każdy.
AWIONIKA:
Radar Hughes APG-70
Centralny komputer pokładowy firmy IBM
7 ekranów Sperry
Wewnętrzne wyposażenie firm Northrop, Loral, Magnavox i wielu innych

TIPS & TRICKS

3D SOCCER
Commodore
Naciśnij C= – powtórka.

ADDAMS FAMILY
Amiga
Jako kod podaj BLKX8. Po odejściu od drzwi na levelu 1 skocz na nie i pchnij joystick do dołu lub do góry. Znajdziesz się w sekretnej komnacie. Idź w prawo do drzwi i powtórz manewr – znajdziesz się o kilka leveli dalej.

ADVANTAGE TENNIS
Amiga
Po serwisie podejdź do siatki i kiedy rywal będzie próbował przelobować cię, zetnij z woleja piłkę w prawo lub w lewo – nie do odebrania.

AFTERBURNER
Amiga
Podczas dema naciśnij prawy przycisk myszy – nieskończona liczba żyć. Podczas gry napisz TO GET HER IN ELECTRIC DREAMS. następnie < – level do tyłu, > – level do przodu, G – więcej pocisków, T – mniej pocisków, N – extra life.

AGONY
Amiga
Podczas gry napisz FANTASY; F1..F5 – broń.

ALIEN BREED
Amiga
W drugim etapie napisz: SALMAN RUSHDI PLAYS ALIEN BREED – bohater niewidzialny.

AMNIOS
Amiga
Jedenasty kod: BTTMNDHRCH.

ANARCHY
Amiga
Kody do leveli: 5400, 0101, 3901, 2602, 9902, 4303, 9003, 6904, 3305, 9305, 3406, 0407, 6407, 2008, 7408, 4709, 3810, 0511, 6811, 3212, 0213, 8213, 5014, 1015, 8215, 5116, 0117, 7017, 5518, 2819, 9919, 7320, 2521, 0622, 3722, 1223, 4523, 4124, 1825, 1926, 9726, 5927, 0528.

ANTIRIAD
Commodore
Kiedy jesteś wbity w sufit, masz możliwość przelatywania przez mury.

APB
Amiga
Jadąc trzymaj lewy przycisk myszy.

APIDYA 2
Amiga
Tipsy jak w APIDYA I.

APPRENTICE
Amiga
Na ekranie tytułowym naciśnij prawy przycisk myszy.

ARCHON
Commodore
Czary: SHIFT TIME – cofnięcie czasu, HEAL – uzdrowienie dowolnej własnej figury, IMPRISON – uwięzienie figury przeciwnika, TELEPORT – teleportacja dowolnej figury w dowolne miejsce, REVIE – ożywienie dowolnej figury, EXCHANGE – zamiana dowolnych figur miejscami, SUMMON ELEMENTAR – nasłanie żywiołu na dowolną figurę przeciwnika.

ARKANOID
Amiga
Dla jednego gracza naciśnij F3, dla dwóch F4.
IBM PC
Na początku gry, definiując klawisze, ustaw B jako FIRE. Odtąd podczas gry naciśnięcie B otwiera przejście do następnej planszy.

ARKANOID 2
Amiga
W tabeli HIGH SCORE napisz DEBBIE S – nieskończona liczba paletek.

ASSASSIN
Amiga
Klawisze: S – szybkie poruszanie, L – długość strzału, P – siła strzału, E – zachowanie fukcji po utracie życia, W – „podkręcenie strzału" (?), H – eksplozja z rakietami, M – eksplozja z toczącymi się pociskami. Funkcje zmieniać można przez strzał w niebieską kulkę z oznaczeniem. Aby zdetonować ładunki (oznaczenia H oraz M), przytrzymaj FIRE i poczekaj, aż dwa paski na górze ekranu zetkną się.

ASTERIX 2
Amiga
U – uzupełnia energię.

ATOMIC ROBOKID
Amiga
Na ekranie tytułowym napisz TUESDAY14TH.

AVENGER
Commodore
Naciśnij 1 – kilkakrotny skok energii.

AZTEC
Atari
Wyciągnij pistolet – możesz przechodzić przez ściany po lewej stronie ekranu. Pudełka możesz wykorzystywać wielokrotnie.

B-17
Amiga
Klawiszem C wywołujemy menu pilotów. Po wybraniu pilota ponowne potwierdzenie oznacza jego aktywację.

BAAL
Amiga
W tabeli HIGH SCORE napisz LOVEBUNDLE.

BACK TO THE FUTURE 2
Amiga
Uzupełnienie: po napisaniu THE ONLY HEAT... Z – skipper leveli.

BARBARIAN
Amiga
Do zabicia ostatniego czarownika potrzebna jest tarcza – kiedy leszcz strzeli do ciebie, użyj ikony obrony (DEFENSE ICON), a odbity strzał trafi go.

BART SIMPSON VS SP. MUTANTS
Amiga
W pierwszym etapie należy pomalować wszystko to, co różowe, na czerwono sprayem, bombami lub petardami. Ptaka w klatce uwalnia się bombą.

BASKETBALL, TV SPORTS
Amiga
Zablokuj przeciwnika ciałem, tak, aby podniósł piłkę do góry i nie miał do kogo podać. Możesz wtedy nawet trochę się odsunąć, a przeciwnik i tak nie będzie mógł się ruszyć.

BATTLE HAWKS 1942
Amiga
Potrzebne klawisze: U – katapulta, 2..8 – przełączanie stanowisk w samolocie.

BATTLE SHIPS
Commodore
Grając z komputerem, ustaw swój podwójny okręt w prawym dolnym rogu po przekątnej lewo-dół, prawo-góra.

BATTLE SQUADRON
Amiga
Na ekranie tytułowym napisz ELECTRONIC.

BC'S QUEST FOR TIRES
Atari
Drugie jezioro pokonaj czepiając się ptaka. Przed trzecim musisz przyspieszyć (FIRE + prawo), a następnie wybić się jak na skoczni narciarskiej.

BEATLE JUCE
IBM PC
Kody do leveli: EERIE, TRICKY, WEIRDO.

BETTER DEAD THAN ALIEN
Amiga
Hasło do ostatniego poziomu: QUARANTINE. Jeśli nie możesz uciec przed rakietą, naciśnij ESC i usuń statek z jej toru, a następnie naciśnij N.

BIG RUN
Amiga
Pauza, poruszaj joystickiem: lewo, prawo, dół, góra, góra, lewo, dół. prawo.

BILL'S TOMATO GAME
Amiga
HELP – skipper leveli.

BLACK LAMP
Atari
Strzel smokowi kilka razy w głowę. Kiedy smok zdechnie, pojawi się czarna lampa.

BLOOD MONEY
Amiga
Naciśnij HELP oraz 1 – więcej żyć, 2 – więcej forsy.

BLUE MAX
Atari
Ląduj przy samym końcu bazy – zabezpieczy to twój samolot przed zniszczeniem z powietrza.

BLUE MAX 2001
Atari
Dla zniszczenia lecącego przed tobą samolotu, wystarczy tylko go dotknąć.

BLUES BROTHERS
Amiga
W etapie trzecim znajdziesz dodatkowe życie – kapelusz.

BOPIN
Amiga
Hasła: 1. BUJAC, OBEILY, CYLAB, ABABA, BYFAG, ICA; 2. BOCAC, AHIOGY, CIOJAB, ABABA, BYFAG, ICY.

BUBBLE BOBBLE
Amiga
Jako PASSWORD podaj DDFFA.

BUILDERLAND
Amiga
Kody: 1. BUILD1, 2. XOTTHA, 3.

BEARBY, 4. OCTOPY, 5. DIABLO, 6. GOTIUS.

CABAL

Amiga

Strzelaj do sanitariuszy (III), to otrzymasz dużo granatów.

CASTLE MASTER

Commodore

Stań na krawędzi zwodzonego mostu (uwaga na rybki!) i kliknij w czarne okienko.

CATCH'EM

Amiga

Hasła: BABBNASN, BEERBIRD, CARNIVAL, DANDRUFF, EGYPTIAN, FROGNOSE, HANGOVER.

CAVE LORD

Atari

Naciśnij CTRL 1 – nietykalność ON/OFF.

CHARLOTS OF WRATH

Amiga

Podczas instruowania naciśnij FIRE – zaczniesz grę. Poruszaj joyem – nieśmiertelność.

CHARLY

Amiga

Kody: 2. ROOM, 3. CLAW, 4. NEST, 5. WORD, 6. FISH, 7. AUNT, 8. RUSH, 9. TUBE, 10. RICH, 11. HAIR, 12. SPOT, 13. NAME, 14. EDGE, 15. DEEP, 16. CASH, 17. SALT, 18. PACT, 19. FIRE, 20. STAG, 21. LEAP, 22. WORK, 23. GLAS, 24. LOOP, 25. DARK, 26. ATOM, 27. TALK, 28. COAT, 29. LOAD, 30. LIFE, 31. PICK, 32. POST, 33. RING, 34. GREY, 35. BEST, 36. DEAD, 37. KNOB, 38. TASK, 39. BOSS, 40. LAND, 41. FREE, 42. BANK, 43. BABY, 44. STAR, 45. HINT, 46. CHAT, 47. FOUL, 48. CALL, 49. LINE, 50. BEER.

CLICK CLACK

Amiga

Kody: 1. 3518, 2. 6382, 3. 8427.

COLORADO

Amiga

Po napotkaniu wojownika z długą włócznią na szczycie góry ucieknij w prawo, przeskocz przez przepaść i poczekaj na goniącego cię wojownika, trzymając strzelbę w pogotowiu. Wojowników siedzących na ziemi od razu zabijaj tomahawkiem.

CONVOY 1944

Commodore

Po odpaleniu torpedy trzymaj naciśnięte CLR i C= – torpedy zawsze trafią w cel.

CRACKDOWN

Amiga

Podczas pauzy napisz SMURF. Następnie naciśnij F1 i F2.

CREATURES

Commodore

„Kaktus" padnie twoją ofiarą, kiedy strzelisz mu ogniem (długi FIRE) prosto w pysk.

CREATURES 2

Commodore

Szerzej o tym samym. Nieśmiertelny (po naciśnięciu C=) Clyde robi się biały, i jako taki nie może pić eliksirów, a także może mieć problemy z łapaniem ptaka. CTRL – powrót do śmiertelności. Przez rzeczkę w lodowej krainie zacznij przeskakiwać, kiedy pierwszy klocek po raz piąty zacznie się wynurzać. RUN/STOP – pauza.

CRYSTAL KINGDOM DIZZY

Commodore

Kody do plansz: 3. 2000, 4. 2010.

CURSE OF RA

Amiga

Kody do leveli: 1. WOBBLER, 2. YEG, 3. CTHULHU, 4. LOVECRAFT, 5. TOMMYKNOCKERS, 6. WATCHERS, 7. MIDGRAD, 8. UNICORN, 9. ISIS, 10. MIDNIGHT, 11. KAZGAROTH, 12. MISCATONIC, 13. THORBADIN, 14. MISHAKAL, 15. ABANASINIA, 16. EARTHMOTHER, 17. AZATOTH, 18. AKALLABETH, 19. SILMARILLION, 20. DRAUG, 21. SINDARIN, 22. OSSIRIAND, 23. MITHRIL, 24. GLAURUNG, 25. ELBERETH, 26. THORON, 27. AMARTH, 28. THARGELION, 29. NAUGRIM, 30. MEREMONT, 31. CAERWEDDIN, 32. STAHLRATTE, 33. MANDELBROT, 34. VON KOCH, 35. CHRISTUS, 36. JEHOVA, 37. 92E2JMP92E2, 38. RAWHEADREX, 39. HELLRAISER, 40. PINHEAD, 41. DEVPAC, 42. EINSTEINIUM, 43. PROTACTINIUM, 44. PROMETHIUM, 45. JS BACH, 46. TOCCATA ET EUGA, 47. BRANDENBURG, 48. COLONIA CLAUDIA, 49. VOLKSGARTEN, 50. TERRA, 51. 64738, 52. 67802, 53. NIBELUNGEN, 54. HAGEN VON TRONJE, 55. DONAR, 56. SKIDBLANDIR, 57. DAGON, 58. SLAWOTSKI, 59. CULLINANA, 60. ARTA MYRDHYN, 61. ANNA MAGDALENA, 62. PHILLIP EMANUEL, 63. GRACELAND, 64. SOLLY ROGER, 65. GET FUNKY, 66. TWILIGHT, 67. DRAGONLANCE, 68. HATHEGA KLA, 69. INQUANOK, 70. KIRAN, 71. OUKRANOS, 72. THRAN, 73. ULTHAR, 74. THALARION, 75. NGRANEK, 76. CHATHURIA, 77. ENTROPIE, 78. HEISSENBERG, 79. LAPLACE, 80. SONA NYL, 81. DIFFERENTIAL, 82. INTEGRAL, 83. HYPERZYKLUS, 84. APFEL MANN, 85. CHAOS, 86. DYAKHEE, 87. DENDRIT, 88. NEURON, 89. DANKREAS, 90. PANAKREA, 91. UNORDNUNG, 92. DEUTSCHLAND, 93. GERMANY, 94. MUSIC TELEVISION, 95. JOHN BELUSHI, 96. RHYTHM N BLUES, 97. GLEICHRICHTER, 98. TRANSLATION, 99. CTHUGA.

CYBERDYNE

Commodore

Nie wchodź do komnaty ze świecącą czaszką w pierwszym etapie – nie ma stamtąd wyjścia.

DANGER FREAK

Commodore

Na początku podaj datę 17.04.70.

DARKNESS HOUR

Atari

W trzecim etapie w komnacie z drzwiami i dwoma przepaściami, wskocz do pierwszej dziury – znajdziesz się na górze; idąc w lewo ominiesz drzwi.

DEATH TRACK

IBM PC

Chcąc uniknąć trafienia przez rakietę, zahamuj ostro.

DEUTEROS

Amiga

Po zdobyciu bazy nie przyłączaj jej do imperium, dopóki nie wzbogaci się o nowe myśliwce. Kiedy przeciwnik atakuje twoją bazę, przełącz obraz na widok bazy i poczekaj na koniec walki. Po odwołaniu alarmu przełącz na ikonę samozniszczenia (SELF-DESTRUCTION), a następnie uruchom i ponownie wyłącz bombę – baza ponownie należy do ciebie, wraz z 50 ekstra myśliwcami.

DIGI DUCK

Atari

Wzór do ułożenia na pierwszym poziomie: 8 x 2 - 7 x 3 + 5 = 0. SPACJA – podłożenie bomby.

DIZZY – DOWN THE RAPIDS

Commodore

W grzybie znajduje się trampolina. Kod do edytora poziomów: PKIMONSIIVH – czasami nie działa.

DIZZY 3

Commodore

Natrętnego ptaka odpędzaj naciskając FIRE – aż do skutku.

DRAGON

Atari ST

Naciśnij CAPS LOCK i napisz DECEFFEINATED.

DRAGON SCAPE

Amiga

Naciśnij TAB; Z – levele.

DROP ZONE

Atari

Naciśnij SPACJĘ – wszystko ginie. Każdy inny klawisz – niewidzialność. Efekt czasowy.

DYTER-07

Amiga

Napisz GIBB zaraz po pojawieniu się ekranu tytułowego; W – pomaga w walce, - broń, L – skipper leveli. Napisz CASTOR – nieśmiertelność, F1..F4 – zmiana broni.

E-MOTION

Amiga

Ne ekranie tytułowym napisz tytuł gry; następnie naciśnij F1..F4.

ELECTRO BODY

Nie podajemy przysyłanych przez was Tipsów, bo są to kody zabezpieczające, które można znaleźć w instrukcji do gry. Chrońmy polskie gry!

ELVIRA 2

Amiga

Żeby wejść do dziewczyny zmieniającej się w smoka, musisz być ubrany w hełm, rękawice, kurtkę i buty oraz posiadać czar COURAGE (odwaga).

F-19

Commodore

Jeśli nie masz paliwa na powrót do bazy, wznieś się na około 30.000 stóp i wyłącz silniki. Unieś dziób ponad linię horyzontu tak, aby prędkość samolotu była minimalnie większa od prędkości przeciągnięcia (minimalnej, dla której jeszcze lecisz). Jeżeli samolot jest odciążony (pozbądź się uzbrojenia), będziesz się wznosił! W razie kłopotów z lądowaniem, spal całe paliwo i katapultuj się w sąsiedztwie bazy – Osprey cię uratuje. Klawiszem 4 otwierasz luk, nie uaktywniając znajdującej się w nim broni. Powoduje to zmniejszenie prędkości – otwarte klapy działają jak hamulce aerodynamiczne.

F/A-18

Amiga

Wybierz opcję 2 z głównego menu i naciśnij 0.

FELIX

IBM PC

Kody: 2. MUSIC, 3. EMERALD, 4. MAGIC, 5. HEADACHE.

FINAL FIGHT

Amiga

Naciśnij P i napisz SHERIFF FATMAN – obaj gracze będą nieśmiertelni i czas nie będzie płynął. Kiedy typ mówi: „Not so fussed..." naciśnij HELP pięciokrotnie.

FIRE FORCE

Amiga

Wybierz broń, trzymając FIRE wybierz ARMORY i uzupełnij broń.

FIRST SAMURAI

Amiga

Na pierwszym poziomie, aby nie tracić energii podczas przechodzenia pod deszczem ognia lub kamieni, wystarczy mieć dzwon, lampę i nacisnąć SPACJĘ przed przeszkodą. Chcąc przejść wodospad musisz mieć cztery belki i dzwon, podejść do wodnej przeszkody terenowej (wodospadu) i nacisnąć SPACJĘ. B – punktacja.

FLAK

Atari

Przytrzymanie klawisza ESC zwalnia tempo gry.

FLYING SNARK

Amiga

W tabeli HIGH SCORE napisz HSC lub KDJ.

FORGOTTEN WORLDS

Amiga

Na ekranie tytułowym napisz tytuł gry lub napisz ARC i naciśnij HELP. Podczas gry S – przenosi do sklepu, N – skipper leveli.

FORTUNE

Atari

Aby zatrzymać czas, wciśnij podczas wpisywania hasła dowolną literę, po czym skasuj ją. Zegar stanie, będziesz miał czas na zastanowienie się.

GAME OVER 2

Amiga

Kod do drugiego levelu: 11423.

GARFIELD

Commodore

Jeżeli psiak zwinie ci coś, sprzedaj mu kopa. Odda, na 100%.

GAUNTLET

Atari

Jeżeli nie będziesz walczył przez około pół minuty, zamknięte drzwi otworzą się.

GHOSTBUSTERS

Amiga

Kiedy pojawi się napis ACTIVISION, naciśnij CTRL + ALT + S + U.

GHOSTS & GOBLINS

Amiga

W tabeli HIGH SCORE wpisz ! (wykrzyknik) i END.

GLOBAL

Amiga

Podczas pauzy możesz poruszać celownikiem.

GOBLINS

Amiga

Zmiana pierwszej i ostatniej litery kodu o tę samą ilość znaków do przodu zwiększa energię w danym etapie.

GOLD OF THE AZTEC

Amiga

Podczas gry naciśnij dwukrotnie lewy przycisk myszy – nieskończona ilość żyć.

GRAVITY FORCE

Amiga

Wybór levelu: napisz WARPnn, gdzie nn – numer levelu.

GREAT COURTS

Commodore

Jeśli komputer jest blisko siatki, a ty stoisz daleko, możesz go przelobować pociągając joystick do siebie i naciskając FIRE. Zanim zaserwujesz, ustaw celownik maksymalnie na koiec pola zajętego przez komputer.

GREAT GIANA SISTERS

Commodore

Zanim uruchomisz grę, wpisz POKE 12345,6 – ułatwienie. Znaczenie przedmiotów wypadających z gwiazdki: diament – zwiększa ich liczbę o jeden, piłka – służy do rozbijania murów, błyskawica – można strzelać, owoc – samonaprowadzanie na cel, bomba – zniszczenie części potworków na ekranie (po naciśnięciu SPACJI), zegar – unieruchomienie wszystkich potworków (j.w.), kropelka – punkty.

Amiga

Podczas gry naciśnij lewy przycisk myszy – nieskończone życia.

GREMLINS

Atari

Naciskając SHIFT A uruchamiasz migawkę aparatu – błysk oszałamia Gremliny na krótką chwilę.

GUADALCANAL

Ustaw swoje jednostki (okręty, samoloty, piechota) w szyku torowym („gęsiego") i skieruj je prostopadle do siebie. Kolumny będą „przeskakiwać" przez siebie. Tonący okręt możesz uratować, wprowadzając go do SUPPLY PORT.

GUNRUNNER

Commodore

Naciśnij T podczas intro – nieśmiertelność.

GUNSHIP

Amiga

Klawiszologia: 1..3 – silniki, F1, F2 – zwiększenie obrotów, F3, F4 – zmniejszenie obrotów, 4 – Sidewinder, 5 – pociski niekierowane, 6 – Hellfire, 7 – działko, 8, 0 – systemy zakłócające, 9 – flary i „śmiecie" aluminiowe, M – mapa, TAB – pauza.

HAGAR

Commodore

Kody: 3. 7913, 4. 1984, 5. 4830, 6. 3346, 7. 1974, 8. 2001.

HAMMERFIST

Amiga

W tabeli HIGH SCORE wpisz TAEHC OT TNAW I. Podczas gry F7 – skipper leveli.

HARD DRIVIN'

Amiga

Na początku gry wybierz ręczną zmianę biegów. Kiedy podczas jazdy zabraknie ci czasu, zmień bieg na luz (N). Zbliżając się do mety lub punktu kontrolnego, wrzuć bieg z powrotem, bo nie naliczą ci punktów.

HAWKEYE

Amiga

Naciśnij DEL oraz - i zabij się.

HELTER SKELTER

Commodore

Kody do etapów: 11. GOAL, 21. ROCK, 31. ROLL, 41. LEFT, 51. JUMP.

HOLYWOOD POKER

Amiga

Kiedy panienka zaczyna obrzucać cię wyzwiskami, możesz nacisnąć A i odpowiedzieć jej. Naturalnie, po angielsku.

HONDA RVF 750

Amiga

Przed wyścigiem warto przejechać tor próbnie i zapamiętać trasę, a nawet zapisać sobie zakręty.

HORROR ZOMBIES

Amiga

Napisz BOGEYMAN – nieśmiertelność.

HYBRIS

Amiga

W tabeli HIGH SCORE napisz COMMANDER; F2..F8 – wszystkie typy broni, F9 – skipper leveli.

IMMORTAL

Amiga

Po zabiciu kogoś w górnych komnatach otrzymasz nasiona chochlików. Jeśli krasnal – posiadacz drugiego gema nie zechce ci go oddać, wysyp przy nim trochę nasion – zaraz zmieni zdanie.

INTERNATIONAL KARATE

Amiga

Podczas pierwszej walki zbliż się maksymalnie do lewego brzegu ekranu i używaj jedynie podcięć – sukces zapewniony.

JACK THE NIPPER 2

Commodore

Podczas intro lub na planszy TRIAD naciśnij C – nieśmiertelność.

JUDGE DREDD

Amiga

Napisz BRUCKEN PLAYING HERO QUEST (RETURN); podczas gry naciskaj HELP.

JUMPING JACK'S SON

Amiga

Lewy przycisk myszy – nieśmiertelność. Kody: A. ROCK'N'ROLL, NOISES, TENEBRE; B. SYNTHE, FUNK, ELVIS. KARATE KID II

Amiga

P – skipper leveli.

KARATE KID 3

Atari ST

Po pokonaniu pierwszego przeciwnika naciśnij P – wybór planszy.

KARATEKA

Atari

Ukłon przed walką zmniejszy szybkość przeciwika.

KENNEDY APPROACH

Commodore

Kiedy masz już pewność, że nie dostaniesz promocji, przerwij symulację przez F9 i wybierz opcję CONTINUE CAREER. Grasz od nowa nie tracąc rangi.

KICK OFF

Atari

Jeśli chcesz skończyć mecz z pozytywnym wynikiem, naciśnij OPTION.

KID GLOVES

Amiga

Podczas pauzy napisz RHIANNON. Nastęnie naciśnij F6 – znajdziesz się w sklepie; F9 – nietykalność, F8 – sprawdź sam.

KID GLOVES 2

Amiga

Prawy przycisk myszy – skipper leveli.

KINGS OF THE BEACH

IBM PC

Przejdź do środkowej opcji i w PASSWORD wpisz SUN DEVIL – wygrywasz trzy mecze i otrzymujesz puchar. Werdykt sędziego możesz zakwestionować, naciskając F1 – pójdziesz się kłócić. Częste kłótnie grożą utratą punktu.

KNIGHTS OF THE SKY

Amiga

Klawiszem I uruchamiasz zacięty karabinek.

KULT

Atari

Na czwartym poziomie trzeba lecieć najpierw górą, a potem dołem.

LARRY 2

Amiga

Hasło, o które prosi komputer: 1111.

LASERMANIA

Atari

K – skipper leveli. Klawisz S spowalnia tempo gry.

LEANDER

Amiga

Uzupełnienie. Po napisaniu LTUS, F1..F5 – wybór broni.

LEMMINGS, OH! NO MORE

Amiga

Naciśnij DEL – skipper leveli.

LETHAL WEAPON

Amiga

Kody, do wpisania w COMPUTER ROOM: VTEELR – zamyka drzwi 3., BOYCTP – zamyka drzwi 2., CTAEBP – zamyka 1 misję, POIPBA – zamyka 2 misję, KYBFEF – zamyka pierwsze trzy i otwiera 4 misję, BKILAT – misja specjalna. Naciśnij ALT + 4 + 0 – ostatni level. Na planszy, gdzie wybierasz poziomy, wskocz na półkę, a z niej na tablicę z ogłoszeniami. Wejdź w niewidzialne drzwi – dodatkowe cztery życia.

LINE OF FIRE

Amiga

Napisz OPERATION FERRET i idź przed siebie.

LOCOMOTION

Commodore

Kody do leveli (pierwsza litera oznacza level): BEAR, CAVE, DUCK, EAST, FIRE, GIRL, HALL, IRON, JEEP, KING, LUCK.

LORD OF THE RINGS VOL. 1

IBM

Kiedy nie potrafisz pokonać przeciwnika, zapisz grę, wyjdź do DOS-u i za-

ładuj ponownie. Nie będziesz już musiał walczyć.

LOTUS
Amiga

Wpisz graczy: 1. MONSTER, 2. SEVENTEEN. Możesz wybrać opcję MANUAL GEAR i nacisnąć FIRE – znajdziesz się w wewnętrznej grze.

Commodore

W opcji PASSWORD wpisz KEMIIPS – nieskończony czas.

LOTUS 2
IBM PC

Kody: 1. PEA SOUP, 2. PEACHES, 3. LIVERPOOL, 4. BAGLEY, 5. EBOW, 6. TWILIGHT, 7. THE KIDS. TURPENTINE – zatrzymanie upływu czasu.

LOTUS 3
Amiga

Ciąg dalszy kodów. Wyścigi na czas – średnie: 10. LWNJWKACN – 90; trudne: 1. IYVVNVEQR – 35, 2. KAZZNIKAI – 45, 3. FGQLJGDAF – 65, 4. MFFSRPYDU – 60, 5. PLQTZQDPE, 6. ZKZGKJKKK – 50, 7. TGGJGGTTT – 63, 8. AFZYBQCJT – 70, 9. JBOUKJHKA – 99, 10. DASICOTET – 80, 11. XDNUSEECE – 85, 12. QDSCJVEBT – 75, 13. SKGYXXXXK – 57, 14. YKGJWVNAK – 92, 15. WJMEGMEQH – 60. Wyścigi o miejsce – trudne: 1. PPRGGQFVL – 52, 2. JPIQKUHCE – 65, 3. EIIBGAFE – 48, 4. CIGIUQCLT – 92, 5. KNHUPHHKE – 64, 6. VVOSHGSIS – 86, 7. RGHSVBRET – 89, 8. YDOERACTJ – 86, 9. GXQFSUMPP – 45, 10. TVQLSYUFU – 89, 11. WMQHYMTUJ – 85, 12. OKUOBJIAC – 86, 13. FIMJJIBCK – 68, 14. SIGTXXXXH – 35, 15. WNQKMPHVN – 80. Kody wpisujemy do rubryki CODE i w rubryce COURSE ustawiamy czwarty rysunek.

MEGALOMANIA
Amiga

Naciśnięcie T podczas gry wyłącza komunikaty.

MICKEY MOUSE 2
Amiga

Kody do leveli: 1. TIME, 2. TEST, 3. GAME, 4. SHIP.

MICROPROSE SOCCER
Commodore

Jeśli odpadłeś z eliminacji do finału, wyjdź z gry przez EXIT, wybierz drużynę, która będzie grać w finale, a następnie wybierz opcję CONTINUE OLD TOURNAMENT. Dzięki temu możesz zostać mistrzem świata po odpadnięciu z eliminacji.

MIECZE VALDGIRA 2
Atari

Podczas gry napisz MANIAK.

MINER 2049'ER
Atari

Ustaw się w bezpiecznym miejscu i napisz z zachowaniem odstępów: 123 782 6861; skipper leveli: numer levelu 1..10 z naciśniętym SHIFT-em.

MOKTAR
Amiga

Pozostałe kody: 8. 2466, 9. 1331, 10. 1802, 11. 0791, 12. 1004, 13. 2290, 14. 8311, 15. 2332, koniec – 2578.

MONOPOLY
Commodore

Wybierz grę dla dwóch osób. Po wejściu na pole nie kupuj go, tylko wystaw na licytację. Drugim graczem zaoferuj zero, samemu 1 – nie będziesz tracił forsy.

MOVIE BUSINESS
Commodore

Wpisz się jako autor gry – PIERRE BRANDT.

MYTH
Amiga

Napisz SNUFFLECAKE. Etap w lesie: zabij stworka z łukiem i weź „nożyk", idąc dalej uwolnij dziewczynę i zabierz miecz, kiedy spotkasz smoka, uderz go mieczem w brzuch, a kiedy zzielenieje, cofnij się i trzykrotnie rzuć „nożykiem" – koniec etapu.

NARCO POLICE
Amiga

Kiedy cię zabiją nie kasuj gry, tylko napisz ABORT nie zmieniając dysku.

W podziemiach znaleźć można komputer umieszczony pod sufitem – można się do niego podłączyć komendą LI. Rozkazy dla tego komputera: OPEN DOORS – otwiera drzwi, DEACT GUNS – blokuje stanowiska karabinów, DEACT KAMERAS – wyłącza kamery, MAP – mapa strefy, LOGOFF – odłącza od komputera.

NAVY MOVES
Commodore

Po uruchomieniu gry naciśnij RESET + SPACJA. Po napisaniu SYS 2046 jesteś nieśmiertelny.

NEBULUS 2
Amiga

Na ekranie tytułowym napisz HELLOIAMJMP – nieskończona ilość żyć; F1..F8 – zmiana wież.

NEPTUNE'S DAUGHTER
Atari

Z komnaty z wężem wyjść można przez lewą ścianę.

NICKY BOOM
Amiga

HELP – skipper leveli.

NIGHT BREED
Amiga

Napisz HINGSEN.J i użyj klawiszy funkcyjnych.

NINJA WARRIORS
Amiga

Naciśnij CAPS LOCK i napisz THE TERMINATOR – ciało Ninji eksploduje po śmierci, MONTHY PYTHON – przeciwnicy poruszają się do tyłu, A SMALL STEP FOR A MAN – grawitacja księżycowa, STEVE AUSTIN – naciśnięcie S będzie spowalniało grę.

NUCLEAR NICK
Atari

Naciśnij START, a po chwili SELECT – skipper leveli.

OLLIE'S FOLLIE'S
Atari

Kody: 5. FRANK, 9. FANDA, 15. NORBI, 19. ZOOOM, 21. ZOOMM.

OLLIE AND LISA
Commodore

Podczas gry naciśnij kolejno wszystkie klawisze – duchy z zamku stają się nieszkodliwe.

ONE ON ONE
Atari

Podczas gry z komputerem, odwróć się i stań w prawym górnym rogu – 75% skuteczność rzutów.

Commodore

Włącz AUTO FIRE i czekaj na efekt – bardzo szybkie kozłowanie i 98% celność rzutów.

OOPS UP
Amiga

Kody: PO01, DK51, 30FJ, FL59, Q058, FA20, 5F6J, CKD4, NF05, D04G, 40V8, FDL0, V03D, 49F8, WAQD, XO38, UU09, 40FJ, X03C, X03C, DK49, G8LD, P49X, A0A5, 39VS, XPE4, FE5C, CXE5, 32H4, PD30, 10F4, D947, FD4G, DK48, 206G, DK39, DGLO, D049, 6P05, FO49, 4G7H, XPE5, UP9F, AQ1Q, S046, VE96, X94B, E114, D824, 84DS, S04L, FOR0, 2FF7, R4KG, 39GH, PW04, OEP5, R4G6, MF03, OW75, MC90, 0OTB, TI27, W3RE, 905W, TRP2, 6GI3, REWQ, IPOU, HGF6, FUC0, 30RT, JUEE, MIRO, GULU, JUG8, R2T7, TUP8, KOP9, BIWI, EB01, SA3A, S4A9, LA8D, MUE0, ER7E, NEPT, W8GA, PI31, 2110, A234, X3Q1, NEC1, GUF7, A3K9, C5J0, JH90, JUBI, V069, T800, 4799, ostatni level: 4799. ORGANIZER

Commodore

Po uruchomieniu gry ukaże się plansza z napisami. Naciśnij RUN/STOP. Pojawi się plansza edytora. Klawiszem F3 wybierz skrzynki, i zapełnij nimi puste koła. Następną planszę wybierz przy pomocy CRSR. RUN/STOP – rozpoczęcie gry.

ORK
Amiga

W wewnętrznym komputerze strzel w każdy róg ekranu; A – uzupełnia amunicję, F – paliwo, H – wzywa pomoc, RETURN – wszystko jak dawniej.

OUT RUN
Commodore

Kiedy się rozbijesz, a przed tobą stoją gliny, rozpędź się trochę i wjedź na barierki. Gliniarze pojadą sobie, a ty nie będziesz musiał ropoczynać etapu od początku.

P. P. HAMMER
Amiga

Kursorami możesz przechodzić przez mury – niestety nie wszystkie. L – skipper leveli.

Commodore

Naciśnij 1, 2, 3, 4 – wszystkie przedmioty.

PALGUE
Amiga

Podczas ładowania gry trzymaj wciśnięty lewy przycisk myszy. Następnie naciśnij FIRE. Jesteś nieśmiertelny.

PANG
Amiga

Napisz WHAT A NICE HEAT.

PARA ACADEMY
Commodore

Możesz przejść grę w szokującym tempie, jeśli pójdziesz na małe ryzyko: trzeba rozkręcić joystick i grać bezpośrednio na stykach.

PHARAOH'S CURSE
Atari

Kody dla najlepszych: 1. HOS, 2. HOSEHE, 3. HOSEHEDD, a następnie SPACJA.

PIPEMANIA
Commodore

Niektóre kody do leveli: 5. HAHA, 9. GRIN, 13. REAP, 17. SEED, 21. GROW, 25. TALL, 29. YALI.

POPULOUS
Amiga

Na początku każdego etapu komputer dysponuje tylko kilkoma ludzikami. Wystarczy więc obniżyć teren...

POPULOUS 2
Amiga

Kody doświadczenia: FKDDMTNDFZKQBQPT, CDDDWUNDNFKQRHPT, AEDDBMNDKGKQDKPT, AKDDLLNDIJKQDIPT.

PRISON RIOT
Spectrum

Po wejściu na dach wskocz na bandziora, który kręci się w miejscu, i ułóż litery w trzech rzędach, od góry: POR, RID, CI – bandyta odejdzie.

PULSOID
Commodore

Po rozpoczęciu gry naciśnij SHIFT LOCK. FIRE – skipper leveli.

R-TYPE
Amiga

W tabeli HIGH SCORE wpisz się jako SUMITA – nieśmiertelność.

RAID OVER MOSCOW
Atari

Podczas demo możesz się włączyć w dowolnej chwili.

REBOUND
Atari

Zdobądź serw. Ustaw się nieco po lewej stronie od środka kortu, tak aby

przeciwnik znalazł się po przekątnej. Następnie FIRE + LEWO + góra i wygrywasz.

REPTON 3

Commodore

Kody do leveli: 2. CITADEL, 3. MORNING, 4. AWKWARD, 5. FRITTER; kody do edytora: 2. 89529, 3. 86102, 4. 81761, 5. 00344.

ROAD RACE

Atari

Uciekając przed policją, staraj się trzymać środka szosy.

ROLLING RONNY

Amiga

W tabeli HIGH SCORE wpisz się jako CHEAT.

ROTOR

Amiga

Siódmy kod: END.

SABOTEUR

Spectrum

Zatrzymanie czasu: POKE 37122,0; nieśmiertelność: POKE 61340, 201.

SAINT DRAGON

Amiga

Podczas gry naciśnij CAPS LOCK i napisz: WEAPON0 – lepsza broń, LEVEL0 – skipper leveli, LIFES0 – życie.

SAPER

Atari

Uzupełnienie: kombinacja działa, jeżeli naciśnie się po niej FIRE.

SCUMM +

Commodore

Kody: 10. COPPER, 20. NOT BAD, 30. ISOHAFT, 40. CPT COCK, 50. NAZISROUS, 60. ROSESTONE, 70. VIVA CHE.

SHADOW OF THE BEAST

Amiga

Kiedy pojawi się napis BEAST, przytrzymaj lewy przycisk myszy i FIRE aż do pytania o drugi dysk – nieskończone życie.

SHADOW WARRIORS

Amiga

Naciśnij ZERO na klawiaturze numerycznej – wszyscy przeciwnicy znikną.

SHINOBI

Commodore

Podczas gry C= + FIRE – skipper leveli.

SOLO FLIGHT

Commodore

Okrąż lotnisko i wyląduj na nim – punkty.

SPLITTING IMAGE

Amiga

Podczas walki z politykiem stań z lewej strony ekranu i poczekaj, aż przeciwnika wykończą bonusowe ciosy.

SPY WHO LOVED ME

Amiga

Podczas pauzy napisz MISS MONEYPENNY – nieskończone pieniądze i życia.

STARGLIDER

Amiga

Naciśnij BACKSPACE i napisz JS ARGS.

STARGLIDER 2

Amiga

Naciśnij BACKSPACE, napisz WE'RE ON A MISSION FROM GOD i naciśnij 1; K – broń. STEVE AUSTIN

Amiga

Klawisz S spowalnia tempo gry.

STORM LORD

Amiga

Podczas ładowania naciśnij lewy przycisk myszy i FIRE. Po rozpoczęciu gry naciśnij SPACJĘ i napisz MNBVC – nieskończone życia; SPACJA oraz L – skipper leveli.

STRIDER

Commodore

Naciśnij 1 lub 2 – uzupełnienie energii.

Amiga

Naciśnij kolejno: F9, HELP, lewy SHIFT oraz 1; F10 z klawiszami 1..5 – wybór levelu, F1..F4 – zmiana sekcji levelu i uzupełnienie energii.

STRIP POKER COVER GIRLS

Amiga

Napisz MACHO.

STRYX

Amiga

Podczas gry naciśnij HELP + M + E – energia, paliwo i amunicja; HELP + P – otwiera wszystkie drzwi.

SUBMARINE COMMANDER

Atari

Na głębokości 35 stóp żaden myśliwiec cię nie znajdzie, a twoje wyrzutnie są w pełni funkcjonalne.

SUPERCARS 2

Amiga

Przed rozpoczęciem gry napisz HARD DRIVING – więcej pieniędzy. Imiona graczy: 1. WONDERLAND, 2. THE SEER – nieograniczona ilość broni i zapewniona kwalifikacja.

SWITCHBLADE 2

Amiga

Kod do ostatniego levelu gry CHROME: AUDIO.

TEST DRIVE

Commodore

Klawisze: D – wyświetlanie skrzyni ON/OFF, V – prędkość i obroty ON/OFF.

TEST DRIVE 3

IBM PC

F1 – zmiana skali obrazu, F2 – zmiana dokładności grafiki (przydatne przy wolnym procesorze), F10 – replay od ostatniego rozbicia, CTRL E – dźwięk silników ON/OFF, CTRL Q – dźwięk ON/OFF, CTRL J – kalibracja joysticka, CTRL K – włączenie klawiatury, CTRL P – pauza.

THEATRE EUROPE

Atari

Kod do użycia broni chemicznej: CAPITAL CITY. Nuklearnej: MIDNIGHT SUN.

THUNDERBLADE

Amiga

Do tabeli HIGH SCORE wpisz się jako CRACK; HELP – skipper leveli.

TITAN

Amiga

Kody: 1. J4JMKR, 2. HBHCHC, 3. 4492LI, 5. 2401TO, 6. 01LO38, 7. 04KJOB, 8. 198075, 9. OVR70, 10. H67JR1, 11. 04JBR8, 12. RDL89G, 13. B8JLJ4, 14. DNBE08, 15. TMV281, 16. LO9U3H, 17. 9JHTQN, 18. UKUTB8, 19. 01HFJO, 20. 1R7DCG, 21. V30906, 22. 4P4192, 23. 40RSHP, 24. E4DBQP, 25. LPPOBO, 26. 1H9615, 27. MOBOPV, 28. B9HH22, 29. RN4RH9, 30. BG6W61, 31. 1W1440, 32. 044080, 33. E396V3, 34. 740330, 35. 2L41H1, 36. SGOWOO, 37. 48H093, 38. FU5HJ9, 39. OGU9PI, 40. 294JBH, 41. B608S0, 42. P810B9, 43. KWOHME, 44. HC6YS8, 45. 90OPNO, 47. OOBI1O, 48. HOO1OK, 49. 1S4LOF, 50. D80N6D, 51. 3010LH, 52. K47OMT, 53. 09UPW9, 54. OVE032, 55. L29RHL, 56. 6ORROR, 57. H95LHT, 60. 9LQHVU, 61. HC932F, 62. 117938, 63. 6048HG, 64. 4F039H, 65. VOMO5V, 66. CO1FHT, 67. OS4500, 68. 2U4BO5, 69. CF6B71, 70. 88H102, 71. H844C3, 72. OO5HOR, 73. NOTON8, 74. OD8V01, 75. AH3HD8, 76. TIDDI2, 77. 43L6TV, 78. 8HH0H3, 79. 1I1S78, 80. OIP4GO.

TITUS THE FOX

Amiga

Szesnasty kod: 2578.

IBM

Kod do ósmego etapu: 8756.

TOP CAT

Spectrum

Puszki i skórki od bananów wrzucaj do kosza.

TURTLES 2

Amiga

Kiedy walczysz z Baxterem, stawaj przy krawędzi u wylotu kanału – zawsze wygrasz.

TWING CROSS

Commodore

Skipper leveli: Z i X oraz F5 – tylko kilkakrotnie.

UNTOUCHABLES

Amiga

Przed rozpoczęciem gry napisz SOUTHAMPTONGAZETTE; F10 oraz HELP – skipper leveli.

VIRUS

Amiga

Trzymając ENTER naciśnij P, a następnie O; L – dodaje rakietę, F – napełnia zbiorniki, C – sprawdź sam.

WAR ZONE

Amiga

Kiedy będziesz niszczył pociąg, stań po lewej stronie prawego mostu, wtedy nikt cię nie trafi. Kiedy będziesz na wielkim moście rozwal kogo możesz i poczekaj chwilę – wszyscy pozostali eksplodują (nie zawsze).

Po napotkaniu pierwszego magazynu idź na górę i strzel w lewy górny róg w górnej części magazynu – dodatkowe życie. Jeśli nie chcesz tracić energii przy końcu pierwszej planszy, stań w prawym górnym rogu „maszyny" i strzelaj bez przerwy. Po zniszczeniu celu idź kawałek do góry i skręć w lewo, nie przerywając ognia. Zabierz apteczkę – dodatkowy pasek energii.

Autorzy & Autorki: Anna Leszczyńskia, Agnieszka z Konina, Mr Gregor, Grzegorz Bernaciak, Marcin Wysokiński, OKO, Paweł Pawlnk, Szcznrek, AFJ, Radosław Konefał, Undefinnble Men, Wojtek Pawlik, Karol Matuszkiewicz, Paweł Parys, Marcin Skwierawski, Tomasz Boryło, Jacek Melcherowski, Andrzej Przewoźnik, Roman Gronalewski, Razo, Wronek, Modelka, Meli, Bełkot, Viper, Michał Bliźniak, Marcin Świątelski, Sebastian Chociwski, Americano, Gregor, Undertaker, Rafał Niesłuchowski, Rocco, A. T. Szeląg, Mariusz Michałowski, Robert Wanat, Wiesław Rzepiński, Waldemnr Leszczyński, Jarosław Michalak, Czarek Jeżewski, Michu, Charlie T., Karol Herla, Psik, Bartas, Lncky Bulghter, Marcin Mrozowski, Dadn, Tomasz Skibicki, Mariusz Garboś, Robert Mejnarowicz, Robert Malara, Andrzej Marcinek, Marcin Rycek, Jacek Koryciński, Łukasz Hawryszków, Loki, Hans, Słnwomir Wlik, Jannsz Siwiec, Łnkasz Stankiewicz, Tomasz Kamiński, Bartosz Wawrzyniak, General R. H., Marinsz Nowak & Kajman, Sebastian J., BOB, Aragorn, Kopyto, Chata, Qnick Boy, Błażej Mroczek, Marcin Kozłowski, Jon, Grzegorz Więckowski, Anonim, Rafcio, Radosław B., Tom Vein, Paweł Różycki, Dawid Rulkowski, Lord Bane, Łukasz Blachut, Marcin Król, Andrzej Wojewoda, Mnteusz Michalik, Mariusz Krywult, Deathlike Kuba, Zorka, Piotr Mazur, Paweł Lenkiewicz, Alek P., Marcin Regliński, James, Rysiek, Nowak, Fezek, Pampers, Great-Wngnirelli, Homer J. Simpson „Ł. Ł", Krzysztof Wróblewski, Witold Cichecki, Dracnla, Duck, Kamil Szewczyk, Tom Mastes, Cizik, Radek Michalski, Dizzy, Erotoman, Bat, Therminator, Marcin Trusz, VT 7, Sebuś, Marcin, Smark nr 1 (real Smark), Adrian Chyćko, JFO Słupsk, Rafał Dźwig, Martin, Łukasz i Szymon Pawelcowie, Gunner, Jakub Szyja, Qba von Sobczak, Łukasz Kwiatkowski, Paweł Rybnk, Maciej Norberciak, Marcin Kwiecień, Dominik Zabłocki, Wdowa, Robson, Adam Wojtunik, Janti & Toldi, Ćpun gier komputerowych, Grzegorz Szewczuk, Falcon, Sebastian Bladalski, AleX de Piechn.

help

Galina radzi zbłąkanym

Przypominamy, że HELP chcielibyśmy poświęcać głównie przygodówkom, w kolejnym rzędzie strategiom i symulatorom. Prosimy o powstrzymywanie się w przypadku zręcznościówek, których przecież nikt nie uczy się na pamięć!

FLASHBACK – Amiga, PC

Jak wskoczyć na platformę na drugim levelu?

Michał Warszawski

Conrad powinien wykonać tzw. długi skok. Musisz rozpocząć bieg trzymając fire+kierunek, a po chwili trzymać tylko fire. Dzięki temu Conrad dobiegając do najbliższej półki wybije się i złapie się jej wyrzutem rąk. Ta umiejętność będzie później nieraz potrzebna.

LAURA BOW – PC

Nie mogę przejść do drugiego aktu, ponieważ nie potrafię zdobyć sukni wieczorowej. Jest ona w chińskiej pralni i nawet mogę ją powiększyć lupą, ale jak się w nią przebrać?

Przemysław Berliński

W jednej z taksówek, którą będziesz poruszać się po mieście, jest cały stos śmieci. Zacznij przegarniać je ikoną ręki, tzn. podnosić po jednym i przesuwać na boki. Głęboko pod śmieciami znajdziesz kwit do pralni, za który Chińczyk wyda ci ubranie. Potem przebranie się na tyłach kafejki nie stanowi już problemu.

MANIAC MANSION 2 – PC

Jak zrobić, żeby Laverne przebrała się za mackę? Na dachu wisi flaga Stanów Zjednoczonych, w którą można ją przebrać, a w waszym opisie na dachu widać flagę macki. Jak ją otrzymać?

Anka Maciejowska

Flaga Stanów Zjednoczonych powstała po długich debatach panów Waszyngtona i Jeffersona. Uszyła ją szwaczka na pierwszym piętrze domu – chodzi oczywiście o rok 1793. Najpierw pokieruj Laverne do lekarza, któremu zabierz ze ściany schemat macki. Podaj go przez kibel Hoagiemu, który podrzuci go szwaczce. W tym momencie na dachu w roku 2193 powinna zamiast flagi załopotać biało-czerwona „skarpeta".

NOBUNAGA AMBITION – PC

Na czym polega droga do sukcesu w tej grze?

Tomek Ritter

1. Istotny jest wybór bohatera gry, co wiąże się z daimyo, jakim włada. Niestety nie wszyscy mają szanse zostać szogunem. Preferowani są historyczni bohaterowie gry oraz ci, którzy posiadają rozległe i bogate posiadłości. Tylko wtedy możesz wystawić liczną armię.

2. Równie ważne jest losowanie wartości przywódczych cech bohatera (POLITICAL, WAR, CHARISMA, AMBITION). Najprościej wyłączyć turbo w komputerze. Można też użyć spowalniacza procesora (SLOWER). Staraj się osiągnąć wartości maksymalne (100). Im wyższe wartości cech twojego bohatera, tym lepsze wyniki w grze.

3. Na początku gry staraj się zaciągnąć jak największą pożyczkę (BORROW GOLD). Im więcej pieniędzy, tym więcej wojska. Jak zostaniesz szogunem, to i tak nikt nie zażąda spłaty długu, a jak przegrasz, to nie będzie to miało już żadnego znaczenia.

4. Zawrzyj sojusz z sąsiednim władcą – będzie to ochrona twojego zaplecza. Przynajmniej przez jakiś czas.

5. Wystawiając wojska uwzględniaj specjalności swoich samurajów. Potem wybierz daimyo, które zaatakujesz. Tę decyzję podejmij po zapoznaniu się ze stosunkiem innych władców do twojego bohatera (klawisz F4).

6. Atakuj zawsze sąsiadów wrogo nastawionych do ciebie. Jeśli tego nie zrobisz pierwszy – zostaniesz i tak zaatakowany, prawdopodobnie w najmniej sprzyjającym czasie. Jeśli atakujesz władcę rządzącego kilkoma prowincjami – prowadź wojnę, aż nie zniszczysz wszystkich jego wojsk i nie zajmiesz całego daimyo.

7. Nie musisz ścinać wszystkich jeńców. Tą decyzję pozostaw tylko dla władcy daimyo i jego rodziny, pozostałym możesz zaproponować służbę u siebie. Większość to doceni i będzie lojalna.

8. I na koniec handel i logistyka. Zbiory ryżu są dwa razy do roku. Wtedy też zbierasz podatki (opłata w goldach i danina w ryżu). Jeśli chcesz handlować – kupuj zaraz po zbiorach i sprzedawaj tuż przed zbiorami lub wtedy, kiedy musisz. Wtedy zarobisz najwięcej. Wojska muszą mieć odpowiednie zapasy żywności. W związku z tym przemieszczaj żywność i pieniądze pomiędzy swoimi prowincjami. Uważaj, żeby w prowincjach nadgranicznych nie było zbyt dużych zapasów. Mogą, po niespodziewanym ataku, dostać się twoim wrogom.

PIRATES – Commodore 64

Kiedy przypływa Flota Skarbów i przybywa Srebrny Pociąg?

Tomasz Niekraś

Odpowiedź na to pytanie znajdziesz w Tipsach w SS7.

POLICE QUEST 1 – PC

Co dokładnie powiedzieć hippisom?

Marcin Okraska

W najstarszej wersji PQ1 mówisz po prostu „MOVE YOUR BIKES". Musisz mieć PR-24 (NIGHTSTICK) z drzwi samochodu, bo inaczej nie będziesz miał szans się z nimi rozprawić. Natomiast w wersji SCI po prostu klikasz „dymkiem" na hippisa i już.

Jak spisać raport oraz zawołać pomoc przy samochodzie, który rozbił się o mur?

Maciej Bednarek

Pierwsza rzecz – przesłuchaj świadków, dokładnie obejrzyj samochód zauważając ślad po kuli i spróbuj otworzyć bagażnik. Potem wezwij przez krótkofalówkę pomoc, używając odpowiedniego kodu zdarzenia. Wszystko podane jest w opisie w SS7.

SPACE QUEST 1 – PC

Jak otworzyć śluzę w statku kosmicznym?

Łukasz Góralczyk

Pytanie dotyczy zapewne ARCADY – statku, na którym zaczynasz. Powinieneś zatrzymać się przy konsoli z widokiem śluzy i wydać polecenie ikoną „ręki". W najstarszej wersji gry wpisujesz komendę PRESS OPEN BAY DOOR.

SPACE QUEST 2 – Amiga

Co zrobić, żeby Roger nabrał powietrza – po przejściu krokodyla w tym bajorze, gdy jest na głębokiej wodzie?

Adam Nowotny, Poznań

Gdy już będzie musiał płynąć, bo grunt będzie za głęboko, musisz wziąć głęboki wdech (TAKE BREATH), a następnie zanurkować (DIVE). W podwodno-podziemnej jaskini znajdziesz klejnot (GLOWING GEM). Przed powrotem pamiętaj znów nabrać powietrza.

SPACE QUEST 5 – PC

Ile lat trzeba czekać w kłodzie na WD-40?

Piotr CHLIPEK Chlipalski

Możesz czekać aż do zaniku zasilania, jeżeli nie zrobiłeś wszystkiego zgodnie z opisem. Po pierwsze, potrzebujesz kij oderwany z gałęzi. Dzięki niemu zepchniesz na WD-40 kamień oraz zerwiesz banana po rozbujaniu kiści. Dopiero teraz masz czym zatkać dyszę robocicy, gdy ta wyląduje na kłodzie.

SYNDICATE – PC

Nie udaje mi się zwerbować obcego agenta, a potrzebne jest mi to, aby ukończyć misję w Ameryce Północnej. Czy tej grze rzeczywiście wystarczy 2 MB pamięci?

Łukasz Góralczyk

Akcja werbunkowa jest trudna i nie zawsze się udaje. Nie każdy agent daje się werbować. Podstawowym narzędziem przekonywania jest PERSUADERTRON, w który powinieneś wyposażyć jednego ze swoich agentów – i nim właśnie przeprowadzić proces przekonywania zbliżając się do wroga. Możesz też potrzebować ACCESS CARD, by wylegitymować się przed przekonywanym osobnikiem.

WOLFENSTEIN – IBM PC

Jak zabić gnoja na dziewiątym levelu?

Michał Dziewoński

Musisz otworzyć skrytkę w sąsiedniej sali i naładować sobie maksimum życia i amunicji. Wal prosto w gościa z najcięższej broni, a gdy zacznie brakować ci pocisków, wróć do skrytki, by się podładować.

Errata

CO JEST NA CO?

ATARI ST
A-TRAIN, ALCATRAZ, BODY BLOWS, CAPTAIN DYNAMO, CASTLES 2, DYNA BLASTER, EYE OF BEHOLDER 3, FORMULA ONE GRAND PRIX, HUMANS, LEMMINGS 2, STREET FIGHTER 2, SYNDICATE, WINGS OF FURY
ATARI XL/XE
LAW OF THE WEST
AMIGA
RISE OF THE DRAGON, STONE AGE
COMMODORE 64
ALCATRAZ, INDIANA JONES 4 – ARCADE, STONE AGE, STREET FIGHTER 2
IBM PC
COLORADO na CGA, DIE HARD 2, WINGS OF FURY na Herculesa

ZGUBY

autorzy Tipsów z SS8: Marcin Kowalczyk, C. KING, Gązol, Tomasz Romanowski, Major, Andrzej Jagodziński, Mariusz Kamiński, KENYA, Maciej Norberciak.
autorzy przysłanych materiałów:
A-10 TANK KILLER – Piotr Rycio
BARAHIR – Bartosz Wucke
CRYSTAL KINGDOM DIZZY – Lucas
INCYDENT – Mrówek
KLĄTWA – Little Beattle
KYRANDIA – Marcin Włodarczyk
MIECZE VALDGIRA 2 – Małgorzata i Krzysztof Babińscy, Mariusz Dorota, Mac & Lester, Maciej Kołosiński, Arkadiusz Owczarek, Marcin Załęźny
RASZYN – Roman Gronalewski, Tomasz Kirejczyk, Marcin Kowalski
SHADOW OF THE COMET – Jaromir Król
WAX WORKS – Marek Gawron
WŁADCY CIEMNOŚCI – Grzegorz Badurowicz, Mateusz Barczak, Mrówek
X-WING – Maciej Grzeszczuk

Erratowcy: Aragorn, Łukasz Balakowski, Andrzej Biernacki, Grzegorz Bogucki, Norbert Farenholc, Łukasz Głogowski, Roman Gronalewski, P.M. Henzel, Bogdan Jamrozik, Michał Konieczko, Criss Kościuczuk, Mac & Lester, Marynarz, Marek Mazur, Paweł Piszczek Profesorek, Maciej Rokosz, Red Hot, Wojciech Węgrzynowski, Tomek Wiercioch



Uwaga!!! – nie wysyłamy archiwaliów za zaliczeniem pocztowym, ani po zamówieniu telefonicznym, ani żadnym innym. Prosimy dokładnie czytać warunki wysyłek i nie wypisywać żadnych dyrdymałków na przekazach (to są dokumenty bankowe).

Jakie są symulacje samochodów na C-64 podobne do TEST DRIVE lub CONTINENTAL CIRCUIT? Łukasz Dłuski, Jasło

Wykopaliśmy z pamięci następujące: GRAND PRIX CIRCUIT, HARD DRIVIN', PIT STOP, ROAD RACE, TEST DRIVE 2. Są to gry różnego typu, ale kilka powinno przypaść ci do gustu.

Jak przekonać rodzinę do kupienia lepszego komputera, jeżeli mają pretensje, że jeszcze do dziś nic nie zaprogramowałem na starym komputerze? Mały Budda, Bolesławiec

Po pierwsze, komputery nie służą do programowania, tylko do używania. Oczywiście, można pisać własne programy, ale programowaniem zwykli zajmować się programiści, czyli ludzie zawodowo zajmujący się tą profesją. Jak się zepsuje rura to wzywa się hydraulika, choć można ją też naprawić samemu. A dlaczego kupować nowy komputer – to chyba oczywiste! Nowy komputer, to nowe możliwości, większa moc obliczeniowa, lepsze programy i w ogóle nowsza technologia bywa doskonalsza.

Dziś nie należy już kupować 8-bitowych maszynek chcąc myśleć poważnie choćby o graniu. Oczywiście zawsze istnieje jakaś bariera finansowa, ale nie oszukujmy się, wszystko kosztuje. Jeżeli nie stać mnie dziś na przyzwoity samochód, to wolę chodzić piechotą niż jeździć Trabantem. Z komputerami jest podobnie. Minimum sprzętu w jaki warto inwestować, to PC 386 z kolorowym monitorem lub rozbudowana Amiga.

Czy prawdą jest, że Commodore wysprzedaje się z Amig? Kasia 7., Sokołów

Jak jest naprawdę, nikt do końca nie wie. Mówi się dość głośno, że po akcji wypróżnienia magazynów z Amiga CDTV (średnio udana próba upchnięcia tego w Polsce), Commodore Deutschland zepchnęło kilka tysięcy sztuk Amigi 500 i 600 po obniżonych cenach. Wnioski z tego płyną oczywiste: nastąpi chwilowy wzrost produkcji gier na te modele, następnie A-500 i 600 zniknie w ciągu kilku miesięcy całkowicie z rynku zachodniego i będzie rozpacz! Podobno od nowego roku najniższym modelem, jaki będzie produkowany, pozostanie Amiga 1200. Trudno pojąć politykę firmy, która kilka miesięcy temu zrobiła szum wokół swojej nowej konsoli CD-32 (miała to być rewelacja), lecz do dnia dzisiejszego krajowy przedstawiciel Commodore nie dał głosu w tej sprawie. Zupełnie niepojęte są też ciągłe zmiany w modelach prowadzące do permanentnej niekompatybilności.

Skąd są różnice między wami a innymi pismami w listach przebojów? Mały, Bolesławiec Śl.

Do dość oczywiste. SECRET SERVICE ma najkrótszy cykl wydawniczy ze wszystkich pism growych na rynku, a co za tym idzie możemy pozwolić sobie na podawanie najświeższych danych z kraju i zagranicy. W skrajnych wypadkach jest to tydzień poślizgu (czas druku i oprawy) w stosunku do zachodu, a nie np. dwa miesiące, co wygląda na standard.

Napiszcie co trzeba zrobić, żeby znaleźć pracę w redakcji takiego pisma jak wasze? Jakie skończyć szkoły, studia, ile mieć lat? Grzegorz Tupikowski, Szczecin

Jesteśmy dość nietypową redakcją jak na czasopismo, dlatego też posiadamy niestandardowe wymagania. Sprawy wykształcenia pozostawiamy autorom do ich prywatnej walki z rodziną. Wiek nie gra roli. Liczy się talent, siła przebicia i zdolność współpracy z innymi. W przypadku autorów spoza Warszawy wskazany jest kontakt osobisty. Nie mamy uprzedzeń rasowych ani religijnych.

Czy da się skopiować gry z Amigi na Commodore? Krzysztof Struga, Łódź

Jeżeli liczysz, że Amigowskie gry będą chodziły na Commodore, to zapomnij o tym pomyśle.

Jakie porządne gry przygodowe lub logiczne można kupić do 350 tys. zł? Łukasz Stankiewicz, Przemyśl

Firma IPS odświeżyła najlepsze gry minionych lat i sprzedaje je w tzw. Kolekcji Klasyki Komputerowej. Łatwiej znajdziesz tu gry logiczne niż przygodowe, ale ceny są przystępne, a wybór coraz większy.

Dlaczego piszecie, że spolszczanie gier jest trudne jeżeli można bez problemu spolszczyć ITALY'90, bo gra nie jest spakowana i nie jest tekstówką. Łukasz Jokiel, Polski Świętów

No, rzeczywiście twój argument jest mocny. Należy to rozumieć mniej więcej tak: są gry, gdzie daje się niektóre rzeczy spolszczyć (np. pozamieniać obcojęzyczne napisy na polskie, zachowując długości słów) ale poza nielicznymi przypadkami, nie da się tego zrobić metodami chałupniczymi, by nie uszkodzić kodu programu.

Dlaczego zamieszczacie tak mało opisów na Atari ST? Czy lubiąc strategie nie powinienem zamienić ST na Amigę? Bolo, Warszawa

Nudne staje się powoli ciągłe wyjaśnianie, że ten czy tamten komputer przestał się liczyć na rynku światowym i same dobre chęci jego posiadacza nie wskrzeszą Łazarza. Nowych gierek na ST jest tyle co kot napłakał, czytelnicy też jakby nieruchawi. Aż żal patrzeć, jak ten skądinąd dobry sprzęt leci na pysk. Co do strategii, to kup PC 386 lub za rok będziesz w podobnej sytuacji jak dziś.

Gdzie można dostać program GAME MAKER. Czy IPS prowadzi sprzedaż wysyłkową? Rok, Leszno

Game Maker jest dość starym produktem i nie mamy pojęcia czy jest on jeszcze gdzieś dostępny. IPS jako jedna z firm prowadzi sprzedaż wysyłkową za zaliczeniem pocztowym, tzn. wysyła się od nich zamówienie, a płaci się przy odbiorze paczki.

Jesteście hipokrytami, bo niby zwalczacie piractwo, a w Tips& Tricks podajecie odpowiedzi na pytania kontrolne. Horse Master, Łódź

Człowieku, widać, że chciałeś się wymądrzyć i ci się udało. Z bardzo nielicznymi wyjątkami (przeoczenie) nie podajemy takich informacji o grach, które można kupić legalnie w Polsce. Sprawy mają się nieco inaczej w przypadku gier starszych oraz takich, których sprzedaży nikt się w Polsce nie podjął. W takim wypadku nie ma dokąd nawet czytelnika odesłać.

Czy Amigę CD-TV można przystosować do gier z Amigi 500? Mirosław Pelon, Pradła

Podobno taką przeróbkę oferuje warszawska firma TOMS, znana z wielu odkrywczych i ciekawych przeróbek sprzętu – od małego Atari do IBM PC.

Ile kosztuje PC 286? Czy jeżeli piszecie VGA i Sound Blaster to znaczy, że muszą one być czy nie? Czy jeżeli piszecie, że minimalne wymagania to PC 386, to czy można coś z tym zrobić żeby gra działała? Czy mój przyszły zakup (PC 286) jest słuszny? Diesel, Kostrzyn n/O

Trudno jest odpowiedzieć precyzyjnie na pytanie o cenę. W istotny sposób zależy ona od konfiguracji komputera – kolorowy monitor, duży twardy dysk czy dodatki podnoszą cenę. Sięgnij po ogłoszenia w prasie codziennej, gdzie firmy podają ceny przy najróżniejszych konfiguracjach. Co do klepsydry: zapis VGA oznacza, że gra WYMAGA VGA, natomiast Sound Blaster oznacza, że gra może obsłużyć tę kartę dźwiękową, ale oczywiście będzie pracować i bez niej.

Odpowiadając na dalsze pytania: oprogramowanie już dawno przerosło możliwości sprzętowe jakiegokolwiek komputera domowego. Programy graficzne pod Windows pracują za wolno nawet na najmocniejszym PC 486. Wśród gier też widać niesamowitą ekspansję – coraz więcej firm sięga po możliwości tzw. trybu chronionego procesora 386, co zupełnie wyklucza uruchomienie gry na PC 286. Minimum pamięci to na dziś 4 MB, a kto wie, czy za rok wystarczy 8 MB? Sound Blaster staje się powoli przeżytkiem – rynek zdobywa teraz karta Gravis Ultrasound. Musisz mieć świadomość, że kupując PC 286 od razu zawęzisz się do gier względnie starych.

PRENUMERATA

Z uwagi na szczupłość miejsca nie podajemy dokładnych warunków prenumeraty – zajrzyjcie do KGB w SS8.

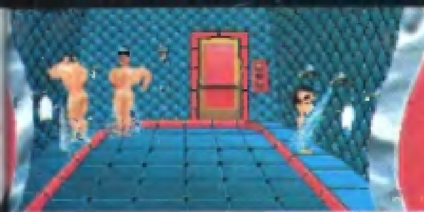
Wpłacając pieniądze według podanego tam cennika do 15 STYCZNIA 1994, otrzymasz trzy następne numery, tzn. lutowy, marcowy i kwietniowy.

Wpłat prosimy dokonywać na konto wydawnictwa PRZEKAZEM.

SPOSÓB ADRESOWANIA

ProScript Sp. z o.o.
ul. Wronia 35/37
00-846 Warszawa
Bank Ochrony Środowiska – Warszawa
nr rach. 630148-102401-136

UWAGA! TO NOWY NUMER RACHUNKU BANKOWEGO!



Pamiętaj o higienie PRZED i PO, PC



ksowna piosenkarka. Jest jednak tak zajęta występem, że masz zero szans z nią porozmawiać. Od czego jednak jest się łajtlapą? Wystarczy potknąć się o kabel od mikrofonu, żeby unieszkodliwić sprzęt nagłaśniający. Burgundy jest piosenkarką country. Chętnie napiłaby się z tobą zimnego piwa. Kłopot w tym, że wczasowiczom sprzedają tylko zdrowe napoje bezalkoholowe. Wyjdź na zewnątrz ośrodka, otwórz metalową furtkę za pomocą identyfikatora Cav. Za namiotem siłują się zapaśnicy. Wyjmij z kubła sześciopak piwa. Burgundy wychyli jedno za drugim bez mrugnięcia okiem. Przejdź się więc po raz drugi po ten szczególny afrodyzjak. Tym razem Burgundy nie zdzierży i się rozluźni. Piosenkarka obiecuje zrobić sobie przerwę, by spotkać się z tobą w saunie.

Biegnij do OZ. Poproś młodego człowieka o ręcznik. Wpisz się do księgi. Wszystkie rzeczy zostaw w szafce. Gdy wejdziesz do tonącej w gorących oparach sauny, Burgundy już będzie tam na ciebie czekać. Przyjemność przerywa przyjście Cav, która odbija ci dziewczynę. Próbujesz ostudzić jej zapędy wylewając wiadro zimnej wody na węgle, ale po sklarowaniu się mgły znajdujesz się w pomieszczeniu sam. Z ławki zabierz srebrną bransoletkę (SILVER BRACELET). Wychodząc weź prysznic i ubierz się w swój nieśmiertelny garnitur. Po raz kolejny zostałeś zrobiony w konia!

LEISURE SUIT LARRY 6
SHAPE UP or SLIP OUT



Zawartość sexownych wdzianek bywa zaskakująca, a nawet zapierająca dech w piersi.

THUNDERBIRD

Dosyć tych dziecinnych igraszek. Potrzebujesz czegoś dla prawdziwego mężczyzny. Porozmawiaj z dziewczyną w siłowni. Siłą woli trzymasz oczy na jej twarzy, ale jej figura jest bardzo kusząca. Thunderbird zgodzi się umówić z tobą na sesję tego wieczora, jeśli dostarczysz jej kajdanki. Bez nich nie ma mowy o jakichkolwiek zabawach miłosnych.

Przejdź następnymi drzwiami do sali z kąpielą błotną. Usuń doniczki ze schodków pod kamerą. Używając klucza skieruj kamerę na damskie prysznice. Facet, który nadzoruje podgląd będzie miał na co popatrzeć. Dopiero teraz powędruj do budki strażniczej. Tak jak przewidziałeś, wartownik nie może oderwać oczu od ekranu. Nie zauważa też, jak dyskretnie zabierasz mu kajdanki. Wręczasz trofeum Thunderbirdowi. Dziewczyna wstaje i zaprasza cię do swojego pokoju. Niestety nie podała numeru, więc będziesz musiał dotrzeć do niej metodą prób i błędów. Thunderbird ubrana jest w zwiewną koszulę nocną. Pod nią ma skórzaną bieliznę. Zaczynasz się czuć nieco dziwnie, kiedy przykuwa cię do lampy i wyjmuje bicz.

Co to była za noc. Budzisz się zlany zimnym potem, w ręku ściskasz jeszcze obrożę z diamentem. Wyjmij klejnot, skórzaną opaskę możesz wyrzucić. Było niesamowicie, ale obiecujesz sobie nigdy więcej...

SHABLEE

Pora na normalniejszą rozrywkę. Gdzie można znaleźć ładną panienkę, jak nie na lekcji w salonie piękności. Spotykasz tutaj czarnoskórą piękność, Shablee. Dziewczyna wybiera się na doroczny bal, ale nie ma gotowej żadnej kreacji. Udaj się do swojego pokoju. Przeczytaj czerwoną kartę na stole, wspomina o usłudze specjalnej. Zamów ją pod numerem 75. Wyjdź do recepcji i wróć. Zastaniesz swoje łóżko w estetycznym nieładzie wraz z małym prezencikiem na poduszce. Zabierz prezerwatywę. Przejdź się do restauracji. Wejdź na scenę. Z garderoby wyciągnij szkarłatną sukienkę. Przy okazji weź zapałkę z pojemnika na kontuarze.

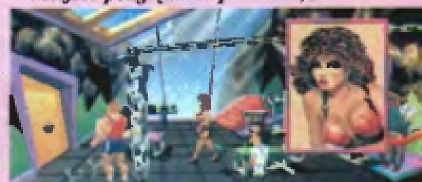
Shablee jest zachwycona twoim podarunkiem. Spotykacie się o północy na plaży. Dziewczyna wygląda szałowo, na dodatek przyniosła butelkę szampana. Po rozmowie i drobnych pieszczotach postana-



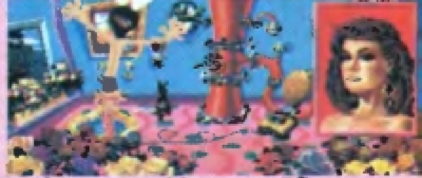
Re-Generator potencji, PC



Miejsce podglądania panienek, PC



Co one w nim widzą? Jest łysy, z dużym nosem, no i oczywiście nie ma nic z playboya, PC

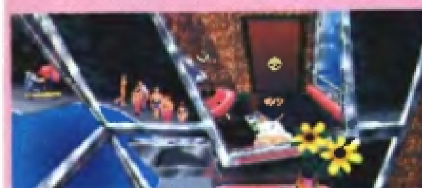


Ależ to gorąca dziewczyna... PC

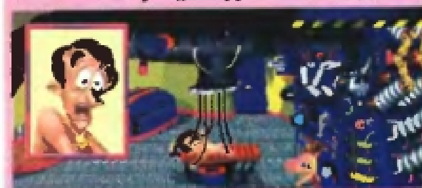








Larry w „Świątyni dumania", PC



Czego się nie robi dla potencji!!! PC



wiasz zabawić się na całego. Dajesz Shablee prezerwatywę. Wtedy radość pryska jak bańka mydlana. Okazuje się, że Shablee jest mężczyzną! Chyba zapadniesz się pod ziemię.

Dzień rozpoczynasz od intensywnego płukania jamy ustnej. Mimo przykrych wspomnień wróć na plażę, by zabrać butelkę szampana. Pogrzeb w piasku, a znajdziesz starą lampę. Napełnij ją tłuszczem z maszyny odchudzającej.

CHARLOTTE

Dziewczyna w kąpieli błotnej nazywa się Char, interesuje sie elektroniczną stymulacją. Pilnie potrzebuje sześć baterii R20 do swojego „nocnego towarzysza". W zamian obiecuje coś ekstra, a ty nie potrafisz przecież odmówić. Przejdź się do salonu kosmetycznego. Podnieś nie używany kabel, zdejmij izolację z końcówki. Po korytarzach budynku kursuje facet w dziwnym wózku. Przywołaj go, by się przejechać. Dostrzegasz długą latarkę, którą kierowca ma przypiętą do pasa. Na końcu trasy Art stanie, by sobie zapalić. Daj mu zapałkę. Kiedy już się oddali zerknij pod maskę wozu. Przy pomocy klucza odepnij kabel zasilania. Art wróci i będzie chciał naprawić uszkodzenie. Zaoferuj swą pomoc, potrzymasz mu latarkę. Kiedy skończy majstrować, dyskretnie wyjmij baterie z latarki i oddaj ją właścicielowi. Zabierz się na kolejną przejażdżkę do OZ.

W sali z kąpielą błotną są drzwi zamknięte na zamek elektroniczny. Podłącz kabel do kontaktu i zamka, a spowodujesz, że drzwi będą permanentnie otwarte. Wręcz Char upragnione baterie. Umówicie się w tajnym pokoju. Char pojawia się, mimo twojego sceptycyzmu. Przywiązuje cię do łóżka, smaruje przewodzącym żelem i włącza maszynerię. Twoje dzikie wycie przeraża kobietę smażącą się w ultrafiolecie, która wybiega na zewnątrz. Gubi przy tym jakiś przedmiot.

Budzisz się w swoim pokoju. Dawka amperów stworzyła z twojego naszyjnika coś na modłę nowoczesnej rzeźby. Wracasz do sali tortur, by wziąć zgubioną w pośpiechu perłę. Twoje zaloty znowu okazały się niewypałem.



MERRILY

Wychodząc z OZ weź leżący na blacie folder. Przy recepcji ośrodka wyjmij klucz z depozytu. Z wózka przed swoim pokojem wyjmij krem do rąk (HAND CREAM), papier toaletowy (TOILET PAPER) i mydło (SOAP). Z drugiej strony wózka zabierz ceratkę (TOILET SEAT COVER) oraz sznurek (FLOSS). Wejdź do swojego pokoju i skieruj kroki do łazienki. Połóż ceratkę na klapie. Połóż na podłodze folder. Teraz możesz sie odprężyć (Uwaga: świntuchy mogą spróbować eksperyment z kremem do rąk). Podetrzyj pupsko, następnie wrzuć rolkę do ubikacji. Mydłem wymyj rączki i cały radosny dzwoń do Napraw (76) żądać naprawy kanalizacji. Zejdź do recepcji. Wracając do pokoju weź kolejne mydło. W łazience zabierz hydraulikowi pilnik.

Idź do basenu. Z pontonu weź pudełko. Wyjmij zeń okulary przeciwsłoneczne (SUNGLASSES) oraz materiał (CLOTH). Podnieś nadmuchiwanego bobra (INFLATABLE BEAVER), napompuj go w kuchni, wykorzystując sprężone powietrze w oponie. Z materiału i sznurka wykonaj prowizoryczne kąpielówki. Pogadaj z ratownikiem, pożyczy ci klucz do wieży skoków. Wejdź na górę. Na tej wysokości możesz niezauważenie zrobić odcisk klucza w mydle. Po bolesnym skoku wykonaj pilnikiem kopię klucza. Wrzuć bobra do basenu i podpłyń do pływającego barku. Klapnij ogonem żeby zamówić drinki dla siebie i dziewczyny obok. Kelnerka zażąda dowodu tożsamości, wystarczy pokazać klucz do pokoju. Piękność nazywa się Merrily. Ma fijoła na punkcie skoków. Bardzo cierpi ze względu na dzienny limit dziesięciu wejść na wieżę. Gdy dasz jej dorobiony klucz, umawia się z tobą na wieczorne zabawy. Wieża jakby urosła. Po masażu, Merrily powie ci na ucho uniwersalną prawdę o życiu. Tak się uniesiesz, że wykonasz skok przedwcześnie. Dyndasz nagi, w środku nocy, a wrzaski budzą śpiących wczasowiczów. Słowem kolejna kompromitacja.

SHAMARA

Zdobądź kolejną zapałkę w restauracji. Uzupełnij zapas lodu i dostań się windą kuchenną na niedostępne zwykłym śmiertelnikom ostatnie piętro. Znajdujesz się w apartamencie prawdziwej damy. Odpal zapałkę od kominka. Na balkonie siedzi Piękno Wcielone. Bogata, inteligentna, subtelna, niezwykłej urody – Shamara. Przez całe swoje dotychczasowe przygody walczyłeś o Nią! Porozmawiaj, oczaruj, zdobądź! Podaruj Shamarze swoje zdobycze: orchideę, srebrną bransoletkę, diament, lampę, perłę, rzeźbę, wreszcie zasłyszane powiedzenie. Przygotuj się na wieczór swojego życia!

User Jama



SIERRA'93

PC VGA, SB
PC CD-ROM

PC 5

PRZYGODOWA

90% Grafika | 100% Dźwięk | 85% Miodność



KING'S QUEST 5 był jednym z pierwszych questów, w których zastosowano SCI (Sierra Creative Interpreter), zamiast dotychczasowego AGI (Adventure Game Interpreter). Oznaczało to przejście z systemu tekstowego wpisywania komend na zikonizowany point'n'click. Wtedy różnie wyrażano się o nowym pomyśle SIERRY, ale dziś już mało kto chciałby powrócić w tamte stare czasy. Może gry stały się łatwiejsze, może ludzie mniej ambitni, może...

Nazywasz się Graham, ale mimo że panujesz w Daventry całą gębą, to i tak zły los nie daje ci spokoju. Pewnego pięknego, letniego dnia wybrałeś się na spacer do lasu, by podziwiać piękno przyrody i pozrywać kwiatki. W tym czasie przed twoim zamkiem zmaterializował się zły czarnoksiężnik Mordack, który potężnymi czarami wyparował zamek, a jego mieszkańców sprowadził do wielkości myszy i przygotowuje z nich mielonkę dla swojego kota. Całe to zdarzenie widziała sowa imieniem Cedric. Ptak obiecał ci pomoc i zaprowadził do dobrego czarownika Crispina. Ten dał ci do zjedzenia magiczną karmę, dzięki której rozumiesz mowę zwierząt. Tak wyposażony przystępujesz wreszcie do gry, mając za towarzysza nieodłącznego Cedrica.

Idź do miasta dwa ekrany w dół. Są tu sklepy. Wejdź do któregoś z nich i zaraz z niego wyjdź. Człowiek, który reperował wóz, zostawił na ziemi monetę. Podnieś ją, a z beczki obok weź śmierdzącą rybę. Wyjdź z miasta i udaj się w prawo. W piekarni jest piekarz z rodziną i psem. Kup od niego placek, który ma na ladzie, płacąc znalezioną monetą. Po wyjściu udaj się dwa ekrany w lewo, aż dotrzesz do wielkiego drzewa. Rzuć rybę niedźwiedziowi dobierającemu się do miodu. Pokarm mięsny bardziej mu posmakuje i miś sobie pójdzie. Królowa pszczół pozwoli ci, z wdzięczności za ocalenie, wziąć trochę miodu z ula w drzewie. Podnieś też patyk, który leży koło drzewa.

Gdy pójdziesz na północ, ujrzysz wielkiego psa, rozkopującego mrowisko. Rzuć mu patyk, a on głupi za nim pobiegnie. Król mrówek oczywiście ci podziękuje, ale na razie jego wdzięczność się na tym skończy. Wróć na dół i w prawo, a znajdziesz kopiec siana. Przeszukaj go, ale równie dobrze mógłbyś szukać igły w stogu. Na szczęście pomogą ci wdzięczne mrówki i znajdą... złotą igłę!

Wybierz się na pustynię i wędruj w lewo, aż dojdziesz do oazy. Po drodze nigdzie nie zbaczaj, bo umrzesz z pragnienia. Napij się wody i możesz wędrować dalej. Dwa ekrany w lewo i jeden w dół znajdziesz resztki podróżnika. Pożycz i tak niepotrzebny mu but i wróć do oazy ugasić pragnienie. Teraz idź do góry aż dojdziesz do skał, potem trzy ekrany w lewo, gdzie znajdziesz się u podnóża

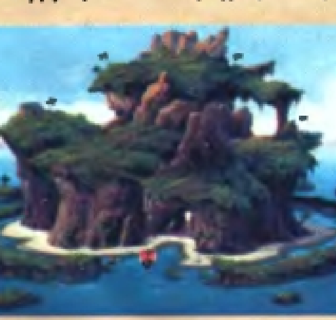
świątyni. Nie zastanawiaj się długo, tylko pij wodę ze źródełka i szybko schowaj się za skały. Przyjadą dwaj beduini i skierują się do wrót świątyni. Okazuje się, że jest to sezam pełen skarbów. Gdy beduini odjadą, pójdź dwa ekrany w lewo i trzy w dół do oazy, a potem jeden ekran w lewo i trzy w dół do ich obozu. Napij się wody z dzbana i wejdź do małego namiotu.

Po dokonaniu certyfikacji kopii możesz się rozejrzeć, ale nie obudź śpiącego, zabierz natomiast laskę znajdującą się przy stole. Opuść namiot i idź cztery ekrany w prawo i jeden w górę, aż dojdziesz do znanej już oazy. Napij się i pójdź do góry, aż do skał. Teraz w lewo do sezamu. Podejdź do drzwi i użyj laski, znalezionej w obozie. Ze środka zabierz tylko monetę oraz lampę Alladyna i bardzo szybko wyjdź. Nie bądź pazerny i nie bierz nic więcej, bo dokonasz tu żywota.

KING's QUEST 5

Wróć w prawo wzdłuż skał do lasu – wreszcie ustąpił ten pustynny żar. Odszukaj wóz cygański. Podaruj Cyganowi znalezioną w sezamie złotą monetę – w zamian pozwoli ci wejść do wozu. Cyganka pokaże, gdzie znajduje się teraz twój zamek i da ci magiczny talizman. Możesz bez obawy udać się do ciemnego lasu (dwa ekrany w prawo). Przed wejściem koniecznie załóż talizman na szyję.

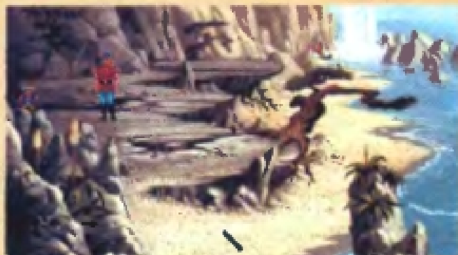
Skręć w lewo i idź drogą, aż spotkasz czarownicę – daj jej lampę Alladyna. Znajdujący się tam dżin uwięzi jędzę we wnętrzu lampy. Pójdź dalej drogą, aż do domku wiedźmy. Ze środka zabierz wrzeciono, klucz zwisający z gałęzi nad skrzynią i woreczek z szuflady. Z woreczka wyjmij diamenty. Wróć na drogę i udaj się w prawo. Otwórz kluczem skrytkę w drzewie – znajdziesz tam serduszko.



Pójdź dwa ekrany w lewo do miejsca, gdzie widać oczy świecące zza krzaków. Wylej miód na ziemię (zostanie ci po nim wosk), następnie weź diament i rzuć go na ziemię. Wybiegnie krasnoludek i zabierze go. Rzuć następny diament. Krasnoludek zabierze go, ale podbiegnie bliżej. Za trzecim razem uda ci się go złapać. W zamian za uwolnienie, krasnal pokaże ci wyjście z lasu.

Udaj się w lewo do płaczącej wierzby i daj jej serce. Zamieni się ona w piękną dziewczynę. Zabierz niepotrzebną już jej lutnię i pójdź w dół. Daj krasnalom wrzeciono w zamian za marionetkę.

Dwa ekrany w prawo i jeden w dół jest miasto. Wejdź do pierwszego sklepu z lewej i daj sklepikarce złotą igłę. Dostaniesz za nią płaszcz. W drugim sklepie daj marionetkę, a dostaniesz sanki. W trzecim sklepie daj buty (dwa), a dostaniesz młotek. Wyjdź z miasta w lewo. Na następnym ekranie pod piekarnią zobaczysz szczura uciekającego przed kotem. Szybko weź but i rzuć nim w kota.



Wejdź do karczmy (frontowe wejście w budynku na prawo od stogu) i podejdź do baru. Dostaniesz po głowie i obudzisz się związany w piwnicy. Szczur przyjdzie ci z pomocą i przegryzie sznury, które zabierz. Drzwi są zamknięte, więc użyj młotka. Po wyjściu z piwnicy z szafy w rogu zabierz mięso i wyjdź drzwiami po lewej stronie. Idź dwa ekrany w górę i jeden w lewo. Znajdziesz ślady po wozie cygańskim. Weź pozostawiony tamburyn. Udaj się jeden ekran w dół i trzy w prawo. Postrasz węża tamburynem i idź w prawo.

Ubierz się w płaszcz i idź drogą do góry, aż dojdziesz do przepaści. Zjedz kawałek mięsa. Zarzuć linę na skałę znajdującą się nad skrajem przepaści. Wejdź po linie i przeskocz rozpadlinę po występach skalnych. Olbrzymi wilk porwie Cedrica. Weź sanki i zjedź z górki. Po wywrotce pójdź w prawo i nakarm mięsem orła. Wilki zaprowadzą cię do zamku Królowej Śniegu. W środku zacznij grać na lutni – to uspokoi wilki i ustawi przychylnie królową. Wilk zaprowadzi cię do miejsca, gdzie można spotkać Yeti. Pójdź do góry. Przygotuj sobie wcześniej ciasto, a gdy potwór się pojawi, rzuć mu je w oczy. Po jego ucieczce wejdź do jaskini



i idź do góry. Młotkiem ukrusz skałę na końcu drogi i zabierz ten kawałek kryształu. Wróć do wilka, a potem, już z nim, do królowej śniegu. Za zwycięstwo nad Yeti uwolni ona Cedrica.

Gdy pożegnasz się z wilkiem, idź w dół. Po zaspach dotrzesz do dużej dziury w śniegu. Porwie cię orzeł i zabierze do gniazda. Weź naszyjnik leżący koło jajka. Orzeł przeniesie cię z gniazda na plażę. Weź kawałek metalu leżący na piasku i idź do góry do łodzi. Zalep woskiem dziurę i wsiądź do łodzi. Popłyń dwa ekrany w dół, trzy w prawo i jeden w górę, aż dopłyniesz do wyspy. Tu porwą cię Harpie i zabiorą w głąb lądu. Zagraj im na lutni. Harpie uciekną zabierając ci instrument. Podnieś haczyk leżący na ścieżce. Z lewej znajdziesz rannego Cedrica. Z plaży zabierz muszlę i odpłyń z wyspy.

Gdy dopłyniesz do brzegu podejdź do chaty i zadzwoń na Robinsona. Gdy wyjdzie, daj mu muszlę. On za to wyleczy Cedrica. Przywoła też syrenę, która pokieruje cię do zamku Mordacka. Po wywrotce łodzi weź z brzegu rybę i wejdź schodami na górę. Zabierz kawałek kryształu górskiego i użyj go na sobie. Smoki same sobie wypalą oczy. Przed bramą wejdź na ścieżkę po lewej stronie i pójdź nią do góry. Otwórz klapę kawałkiem metalu i wejdź do podziemi.

Wędruj po podziemiach, aż spotkasz potwora – daj mu tamburyn. On zachwycony prezentem, zgubi spinkę do włosów. Poszukaj drzwi w labiryncie i otwórz je spinką. Gdy wyjdziesz z podziemi, weź z szafki po lewej worek z napisem PEAS (groch). Idź do góry. Podejdź do dziewczyny i daj jej naszyjnik znaleziony w gnieździe. Potem pogadaj z nią. Gdy zacznie z powrotem zmywać podłogę idź w prawo. Nie graj na organach! Poczekaj na potwora, który wrzuci cię do lochu. Haczykiem wyciągnij z dziury w ścianie ser. Na ratunek pospieszy ci dziewczyna z kuchni. Idź za nią do labiryntu – ona zaprowadzi cię do wyjścia.

Pójdź do góry i w prawo. Znowu przejdź koło organów i w prawo do jadalni, a stamtąd w dół. Gdy pojawi się potwór, rzuć mu pod nogi worek z grochem. Idź w lewo i po schodach w górę. Stamtąd skręć w lewo, do sypialni. Jeżeli spotkasz kota, to rzuć mu rybę. Gdy będzie ją jadł, złap go w worek po grochu.

Idź w dół do biblioteki. Przeczytaj książkę leżącą na stole. Zapamiętaj kolejność czarów – tygrys, zając, łasica, chmura. Poczekaj aż do sypialni wejdzie Mordack i pójdzie spać. Zabierz mu ze stołu różdżkę. Idź dwa ekrany w prawo do laboratorium. Wejdź po schodach na górę i podejdź do maszyny w prawym górnym rogu ekranu. Połóż obie posiadane różdżki na szalkach tej maszyny, a ser wrzuć do środka. Maszyna zacznie działać i sprawi, że twoja różdżka nabierze magicznej mocy.

Schwyć ją i czekaj na Mordacka. Gdy zmieni się on w latającego potwora, użyj różdżki na sobie i zamień się w tygrysa. Po zamianie Mordacka w niebieskiego smoka, stań się zającem. Gdy stanie się wężem, ty zostań łasicą. Gdy wreszcie on stanie się ogniem, ty zostań chmurą deszczową. W ten sposób pokonałeś Mordacka i ukończyłeś grę z maksymalną ilością punktów.

Jarosław Pięta
Mikołaj Waszkiewicz



Nadmorski bungalow, PC



Lepsze nawet od „Złego Psa", PC



Ale para! Żmija z małpoludem, PC



Księga czarów, PC



Główny mąciciel – czarownik, PC

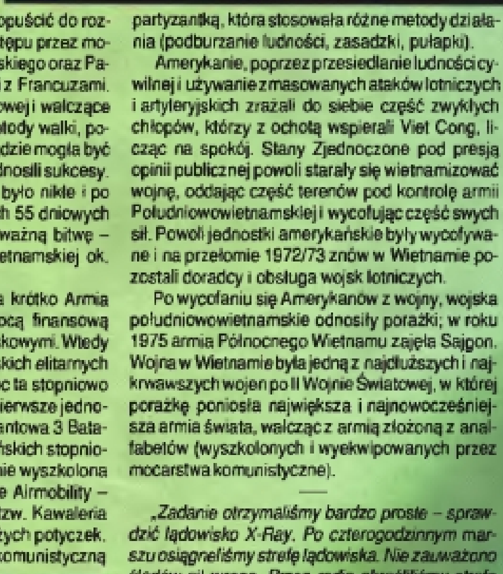


...a potem żyli długo i szczęśliwie do następnej części przygód, PC

SIERRA'92
1MB AMIGA PC 6 AMIGA 8
PC VGA, SB
PRZYGODOWA
90% Grafika | 85% Dźwięk | 85% Miodność



Niesamowicie muzykalni faceci, PC



KRÓTKA HISTORIA TEJ WOJNY

Po II Wojnie Światowej Indochiny (Wietnam, Laos, Kambodża) niedługo cieszyły się pokojem. Zapoczątkowana w latach czterdziestych walka wyzwoleńcza z francuskim kolonializmem przerodziła się w otwartą wojnę pomiędzy Wietnamem Północnym a Południowym. Do zaostrzenia konfliktu przyczyniła się obecność wojsk amerykańskich oraz pomoc Chin i ZSSR.

Ostra rywalizacja wielkich mocarstw o ten region wiązała się ze znaczeniem ekonomicznym i militarnym Indochin. Zachód nie chciał dopuścić do rozprzestrzenienia się komunizmu i uzyskania dostępu przez mocarstwa komunistyczne do subkontynentu Indyjskiego oraz Pacyfiku. Najpierw komuniści Wietnamscy walczyli z Francuzami. Wojska francuskie osłabione po II Wojnie Światowej i walczące z partyzantką stosującą niekonwencjonalne metody walki, ponosiły porażki. Tylko w większych potyczkach, gdzie mogła być wykorzystywana artyleria i lotnictwo, Francuzi odnosili sukcesy. Jednak poparcie społeczeństwa francuskiego było nikłe i po wielkiej klęsce Dien Bien Phu, gdzie po ciężkich 55 dniowych walkach spadochroniarze francuscy przegrali ważną bitwę – 8200 zabitych i 9000 jeńców (straty strony wietnamskiej ok. 20000 zabitych).

Po wycofaniu się Francji walkę przejęła na krótko Armia Południowowietnamska, już ze znaczną pomocą finansową Ameryki, a także z amerykańskimi doradcami wojskowymi. Wtedy zaczęły pojawiać się pierwsze grupy amerykańskich elitarnych jednostek bojowych (SEAL, Delta Force). Pomoc ta stopniowo wzrastała i w roku 1965 do Wietnamu przybyły pierwsze jednostki regularnej armii amerykańskiej (Grupa Desantowa 3 Batalionu 9 Pułku Marines). Ilość żołnierzy amerykańskich stopniowo rosła, by osiągnąć ok. 500.000. Armia świetnie wyszkolona i stosująca nowe taktyki wojskowe (szczególnie Airmobility – używanie helikopterów przy akcjach piechoty, tzw. Kawaleria Powietrzna) odnosiła sukcesy w większości dużych potyczek. Jednak armia ta nie potrafiła poradzić sobie z komunistyczną partyzantką, która stosowała różne metody działania (podburzanie ludności, zasadzki, pułapki).

Amerykanie, poprzez przesiedlanie ludności cywilnej i używanie zmasowanych ataków lotniczych i artyleryjskich zrażali do siebie część zwykłych chłopów, którzy z ochotą wspierali Viet Cong, licząc na spokój. Stany Zjednoczone pod presją opinii publicznej powoli starały się wietnamizować wojnę, oddając część terenów pod kontrolę armii Południowowietnamskiej i wycofując część swych sił. Powoli jednostki amerykańskie były wycofywane i na przełomie 1972/73 znów w Wietnamie pozostali doradcy i obsługa wojsk lotniczych.

Po wycofaniu się Amerykanów z wojny, wojska południowowietnamskie odnosiły porażki; w roku 1975 armia Północnego Wietnamu zajęła Sajgon. Wojna w Wietnamie była jedną z najdłuższych i najkrwawszych wojen po II Wojnie Światowej, w której porażkę poniosła największa i najnowocześniejsza armia świata, walcząc z armią złożoną z analfabetów (wyszkolonych i wyekwipowanych przez mocarstwa komunistyczne).

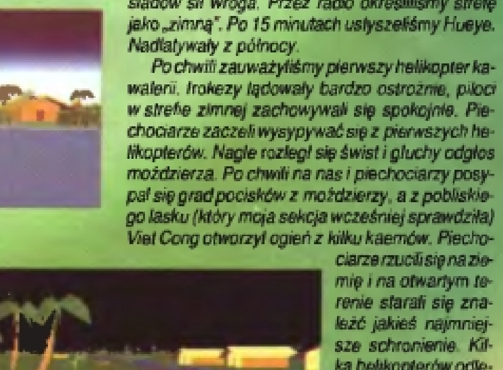
—

„Zadanie otrzymaliśmy bardzo proste – sprawdzić lądowisko X-Ray. Po czterogodzinnym marszu osiągnęliśmy strefę lądowiska. Nie zauważono śladów sił wroga. Przez radio określiliśmy strefę jako „zimną". Po 15 minutach usłyszeliśmy Hueye. Nadlatywały z północy.

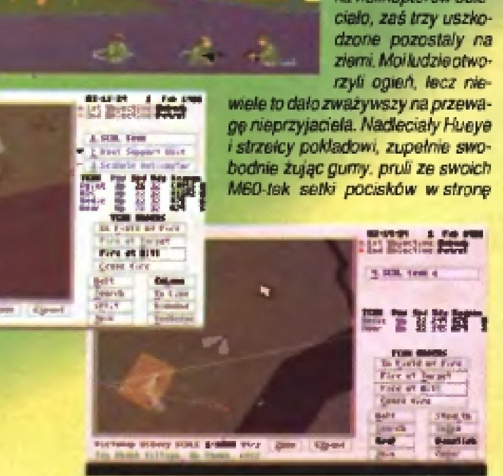
Po chwili zauważyliśmy pierwszy helikopter kawalerii. Irokezy lądowały bardzo ostrożnie, piloci w strefie zimnej zachowywali się spokojnie. Piechociarze zaczęli wysypywać się z pierwszych helikopterów. Nagle rozległ się świst i głuchy odgłos moździerza. Po chwili na nas i piechociarzy posypał się grad pocisków z moździerzy, a z pobliskiego lasku (który moja sekcja wcześniej sprawdziła) Viet Cong otworzył ogień z kilku kaemów. Piechociarze rzucili się na ziemię i na otwartym terenie starali się znaleźć jakieś najmniejsze schronienie. Kilka helikopterów odleciało, zaś trzy uszkodzone pozostały na ziemi. Moi ludzie otworzyli ogień, lecz niewiele to dało zważywszy na przewagę nieprzyjaciela. Nadleciały Hueye i strzelcy pokładowi, zupełnie swobodnie żując gumy, pruli ze swoich M60-tek setki pocisków w stronę dżungli. Ogień nieprzyjaciela trochę zelżał. Lasek zaczęły orać 155-milimetrowe pociski amerykańskiej artylerii. To zupełnie osłabiło żółtków. Piechociarze zajęli dogodne pozycje i wraz ze wsparciem kawalerii oczyścili lasek z Viet Congu.

Dopiero późniejsze dochodzenie wykazało, że lądowisko X-Ray położone było nieopodal strefy tuneli Wietnamczyków."









Michael Jordan w wojsku, nocna akcja – dlatego nic nie widać, PC

Zdarzenie to miało miejsce podczas operacji Attleboro (nieopodal wsi Chu Nang, delta Mekongu, 20 listopada 1966 r.), zaś dowódcą niefortunnego patrolu był porucznik Kenneth Jennings, dowódca grupy LLRP. Wiadomo, że nie ma sensu pisać bzdetów, że gra przenosi nas do Wietnamu i pozwala przeżyć to, co przechodzili amerykańscy żołnierze. Jednak gra SEAL TEAM, dość realistycznie przedstawia operacje elitarnej grupy SEAL. Program ten powierza ci dowództwo sekcją złożoną z czterech żołnierzy.

Pomysł, na jaki wpadli programiści z ELECTRONIC ARTS jest bardzo ciekawy. Podczas gry „patrzysz" oczami dowódcy, co daje niecodzienne efekty, np. podczas przedzierania się przez zarośla lub przy zderzeniu z drzewem, a przede wszystkim daje poczucie realizmu. Rozkazy swojej grupie wydajesz dłonią (skomplikowany system znaków używany przez elitarne jednostki, pozwalający zachować ciszę), bądź przez radio. Komunikację z wszelkimi jednostkami wsparcia też prowadzisz przez radio. Trzeba zaznaczyć, że gra nie jest żadną strzelanką (choć muszę się przyznać, że gdy ją uruchamiałem myślałem, że postrzelam sobie do Wietnamczyków przez parę chwil i zaraz ją wyłączę), lecz porządną grą strategiczną (co by to nie znaczyło), w której walczysz zarówno z siłami Viet Congu, jak i z regularną armią Północnego Wietnamu.

Całą swoją akcję musisz starannie zaplanować, dobierając ekwipunek do planu i charakteru misji. Następnie zrzut w dżungli, na jakimś polu ryżowym lub w dziesiątkach innych miejsc i już jesteś zdany wyłącznie na siebie. Poprzez rozsądne dowodzenie musisz wykonać misję i wrócić ze wszystkimi swoimi żołnierzami do bazy. Pamiętaj, że gdy zrobi się za gorąco i znaczna część twojej sekcji będzie raczej nieżywa, lub będzie tak postrzelana, że ciężko będzie im się ruszać, możesz wezwać wsparcie kawalerii i poprosić o natychmiastowe zabranie z miejsca akcji. Jeśli tylko Wietnamczycy nie uszkodzą helikoptera, możesz uważać się za szczęściarza i wrócić w miarę cały do bazy.

Grafika jest bardzo przyzwoita, postacie, cele i cały krajobraz są bardzo wymowne. Postacie stworzone są tak, jak w koszykówce JORDAN IN FLIGHT, a więc bardzo efektownie. Detali jest tak dużo, że niekiedy widać przelatujące muszki, ptaszki i inne zwierzątka. Dźwięk też jest bardzo sugestywny – oprócz takich detali, jak mówione komunikaty radiowe i okrzyki żołnierzy, uwzględniono szum spłoszonego wybuchem granatu ptactwa lub bzyk moskitów.

Poważnym minusem gry są jej wymagania sprzętowe, bo chociaż chodzi na 386SX 16 Mhz, to faktyczną minimalną konfiguracją dającą zadowolenie z gry jest minimum 386DX.

JAK ZACZĄĆ

Na początku swojej kariery amerykańskiego żołnierza musisz określić, w którym roku wybierzesz się na wycieczkę krajoznawczą do Wietnamu, organizowaną przez wojskowe biuro turystyczne „Wykończ Żółtka". Rok, który wybierzesz wiąże się z dostępnym sprzętem i siłą Wietnamczyków. Następnie wspaniałym samolotem C-130 dostajesz się do bazy SEAL w południowym Wietnamie.

Na odprawie poznajesz miejsce akcji i ogólną charakterystykę terenu, na którym będzie się ona toczyła. Później przechodzisz do szczegółowej odprawy, na której poznajesz konkretne zadania stawiane przed twoją grupą. Tutaj też możesz określić ekwipunek, uzbrojenie i skład grupy (opcja MARCHING ORDER), a także jeszcze raz przeanalizować najważniejsze punkty z odprawy (opcja PATOL ORDER). Teraz pozostaje ci załadować się na latający lub pływający środek transportu, który dostarczy cię na miejsce wycieczki.

W TERENIE

Gdy znajdziesz się na miejscu akcji, sytuacja pogarsza się z każdą chwilą. Jako dowódca musisz od razu określić szyk, jakim będzie poruszała się twoja grupa. Do marszów dogodna jest kolumna, względnie diament, jednak stosuj je tylko w terenie w miarę spokojnym. Gdy robisz zasadzkę na siły wroga, najlepiej jest się położyć i utworzyć wiatrak, twoi ludzie będą kontrolowali wszystkie kierunki. Linia jest dobra do ataku na pozycję wroga, jednak wtedy biegniesz na otwartym terenie i twoi ludzie często pod wpływem silnego ostrzału łamią szyk.

Ważnym elementem jest sposób poruszania się. Do wyboru masz trzy możliwości: UPRIGHT (sylwetka wyprostowana), CROUCH (sylwetka skulona, ostrożna) i PRONE (padnij). Sposoby poruszania się wpływają na prędkość, z jaką biegają komandosi (najszybciej UPRIGHT, najwolniej PRONE), jednak także decydują o szansach przeżycia. Człowiek wyprostowany jest idealnym celem dla Wietnamczyków, zaś trafić żołnierza w maskującym woodlandzie leżącego na ziemi jest już trochę trudniej. Tak więc najlepiej poruszać się w trybie CROUCH, do Wietnamczyków się doczołgiwać, a tylko krótkie odcinki przebiegać wyprostowanym. Bardzo przydatne do podchodzenia Wietnamczyków są też skoki, gdyż dosyć trudno trafić szybko poruszającego się żołnierza. Gdy zauważysz jakiś cel, otoczony jest on

... piszę do ciebie list z pola boju bo właśnie urwało mi głowę...

Zupełnie nie wiem, czy festiwal pieśni: Bojowej, Sadystycznej i Anatomicznej w Kołobrzegu jeszcze istnieje?

Życie żołnierza nie jest usłane różami choć podobnie cierniste i czerwone. Życie żołnierza nie polega na śpiewaniu pieśni o wodzu, a na modłach o przeżycie.

... żołnierz dziewczynie nie skłamie, choć nie wszystko jej powie...

SEAL TEAM

kolorowym rombem, zaś pod nim jest odległość do celu. Romb może być biały – oznacza to, że cel jest poza zasięgiem aktywnej broni, żółty oznacza, że jest szansa na trafienie celu, zaś czerwony sygnalizuje, że cel jest pewny do trafienia (strzelisz = zabijesz). Podczas walki istotną rolę odgrywają twoje rozkazy, i tak:

– In Field of Fire – żołnierze otwierają ogień w danym kierunku (nieważne czy są tam Wietnamczycy czy nie).

– Fire of Target – wszyscy twoi żołnierze patrzą w tym samym kierunku, co ty. Najlepiej wydać ten rozkaz, a gdy wszyscy żołnierze obrócą się, można wydać następny – Fire at Will i wtedy wszyscy komandosi otworzą ogień do jednego celu (taki Wietnamczyk będzie miał nikłe szanse na przeżycie).

– Fire at Will – twoi żołnierze będą otwierać ogień do wszystkich jednostek Viet Congu, jakie tylko zauważą. Pamiętaj, by zmienić ten rozkaz na Cease Fire, gdy chcesz niepostrzeżenie przejść obok wojsk wroga.

– Cease Fire – natychmiast przerwać ogień. Rozkaz przydatny przy podkradaniu się do celu, lub gdy między Viet Congiem jest amerykański żołnierz lub cywil. Pamiętaj, że jesteś żołnierzem, a nie mordercą – amerykańskie dowództwo nakazało minimalizować straty wśród ludności cywilnej.

Istotną rolę podczas walki odgrywają granaty, które rzucasz, gdy cel jest w odległości 20–30 metrów. Granaty z uwagi na ich moc staraj się rzucać w zgrupowania żołnierzy wroga. Do dyspozycji masz też granaty dymne i z gazem.

Na odprawie otrzymujesz różnorodne misje:

DEMOLITION – zniszczyć określone instalacje naziemne wroga. Przy takiej misji nie zapomnij wziąć ładunków wybuchowych.

PATROL – masz przejść z punktu A do B.

AMBUSH – nawiązać walkę i zniszczyć określone siły wroga.

OBSERVE – obserwować określony punkt przez podany czas.

RESCUE – uratować kogoś (najczęściej zestrzelonych pilotów).

SNATCH – pojmać więźnia.

MAPA

Na mapie zaznaczasz punkty nawigacyjne, do których kierunek będzie pokazywał mały znacznik na kompasie. Oznaczasz też punkty, gdzie atakować będzie wsparcie. Musisz też zaznaczyć punkt, z którego będą cię zabierały helikoptery bądź łódki. Jeśli podzielisz swoją drużynę na dwie lub więcej części, będziesz mógł wydawać im polecenia. Z boku mapy podany jest stan twojej ekipy.

UZBROJENIE

Do twojej dyspozycji jest cały arsenał SEAL. Jednak dostępny sprzęt związany jest z rokiem, podczas którego prowadzisz rozgrywkę. I tak masz do wyboru różne rodzaje granatów (zwykłe, dymne i inne), kilkanaście rodzajów broni palnej, od zwykłej M-16 poprzez zdobyczne Kałasze i strzelby śrutowe do ciężkich kaemów takich jak M60 czy Stoner. Jeśli chcesz być lekko uzbrojony, weź zwykły pistolet. Gdy misja związana jest ze zniszczeniem jakichś instalacji, musisz wybrać bomby i ładunki wybuchowe. W późniejszych latach możesz wziąć wyrzutnie rakiet o straszliwej sile rażenia. Dostępny jest też ekwipunek: radio, pakiety pierwszej pomocy, zestaw do brania jeńców. Środków do zabijania jest naprawdę dużo i podczas ich wybierania musisz pamiętać o dwóch rzeczach: po pierwsze zestaw uzbrojenia musi odpowiadać rodzajowi misji, po drugie ważny jest ciężar zabranego uzbrojenia (HEAVY, NORMAL, LIGHT), gdyż wpływa on na zdolności manewrowe komandosa.

TROCHĘ RAD I TAKTYKI

Pamiętaj, że w walce Viet Cong jest o wiele słabszy niż doborowe jednostki regularnej armii Północnego Wietnamu. Gdy twój przeciwnik będzie ubrany w jasnobrązowy mundur musisz o wiele bardziej uważać, niż gdy walczysz z wieśniakiem w spiczastym kapeluszu.

Gdy podłożysz ładunki wybuchowe staraj się opuścić strefę wybuchu jak najszybciej, gdyż taki wybuszek może roznieść cię na obszarze kilkunastu metrów.

Nie rzucaj granatu jeśli przed tobą są twoi żołnierze – efekt takiego rzutu można łatwo przewidzieć.

Do Wietnamczyków staraj się podczołgiwać lub zbliżać skokami, by zwiększyć szansę trafienia. Możesz także skorzystać z granatów dymnych.

Określając miejsce, do którego będzie podążać wsparcie pamiętaj, by było ono dość daleko od twoich pozycji (chłopcy z helikopterów mogą załatwić zarówno Wietnamców jak i swoich).

Pamiętaj o zmianie punktów nawigacyjnych, by zaoszczędzić sobie krążenia w kółko.

Postaraj się wykorzystać możliwość dzielenia oddziału – dosyć często ułatwia to życie.

Nie marnuj amunicji strzelając po krzakach, gdyż może ci jej zabraknąć w decydującym momencie, a przy okazji zdradzisz przeciwnikowi swoją pozycję.

Rozważnie zmieniaj szyki zależnie od sytuacji.

Pamiętaj o wsparciu, gdyż w krytycznym momencie może ono uratować ci życie.

Zawsze masz możliwość zmiany miejsca, z którego zabiorą cię helikoptery, a także zawsze możesz przerwać akcję.

Warto przed akcją sprawdzić co zabrali twoi ludzie, bo często biorą różne śmieszne i dziwne bronie.

Uważaj, gdyż w tropikalnych warunkach broń może się zacinać, a granaty często okazują się niewypałami.

Nie ciesz się jeszcze, gdy cię zabiorą helikoptery, gdyż możesz zostać trafiony siedząc w Hueyu, lub po prostu zejść z powodu odniesionych ran.

Pozostaje tylko zaprosić na roczną wycieczkę krajoznawczą na tereny Południowego i Północnego Wietnamu, a także na krótkie wycieczki do Kambodży.

KaYteck

Dystrybutor: IPS Computer Group

NIEKTÓRE KLAWISZE

R – zmiana miejsca rozpoczęcia akcji
Esc – przerwanie misji
F1 – widok z oczu komandosa
F2 – widok zza pleców
F3 – widok na drugą jednostkę
F4 – widok na trzecią jednostkę
F5 – F8 – kolejne jednostki
1 – padnij
2 – poruszaj się ostrożnie
3 – pozycja wyprostowana
+/- – zmiana pozycji
TAB – zmiana aktywnego celu
Q – skoki
W – otwierać ogień do wszystkiego co się rusza
R – sposób prowadzenia ognia (pojedynczy/krótkie serie/cały magazynek)
T – otworzyć ogień do celu
I – aktywny szyk: linia
P – podzielenie zespołu
[/] – wybór aktywnego ekwipunku
S – przeszukać teren i ciała
D – aktywny szyk: diament
F – otworzyć ogień kryjący
G – rzut granatem
H – stop
J – połączenie drużyny
L – aktywny szyk: kolumna
Enter – strzał, podłożenie bomby
C – natychmiast wstrzymać ogień
V – aktywny szyk: wiatrak
N – wybór aktywnej broni
M lub Spacja – mapa

ELECTRONIC ARTS'93

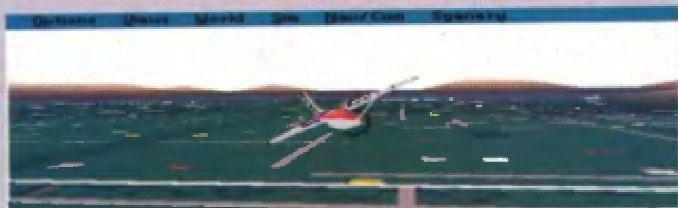
PC VGA, SB PC 4

STRAT.-ZRĘCZN.

80% Grafika 85% Dźwięk 95% Miodność

Cena w tys. zawiera VAT

FLIGHT SIMULATOR 5



Bardzo prawdziwy symulator, PC



Co tu dużo gadać, są lepsze i sprawniejsze symulatory na PeCeta. Dostaje się do nich drążek i pedały, a nawet konsolę przełączników. Przykładem takiego symulatora jest FS-100 Desktop Cockpit 2.0 firmy MDM Systems. Są to jednak symulatory drogie (wydałbyś na grę ponad 700$?) i służą do ćwiczenia lotów na przyrządy, a więc mogą zainteresować jedynie przeciętnego marzyciela.

Są też, jak wcześniej wspomniałem, niezłe gry wojskowe. W tych jednak główna moc obliczeniowa komputera idzie na kierowanie tłumem wrogów, a nie na dokładne odwzorowanie warunków lotu (choć np. HARRIER JUMP JET mógłby należeć do wyjątków).

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 5 jest czymś pomiędzy grą a poważnym programem. Charakteryzuje go w miarę niska cena i dobry stopień realizmu, a ostatnia wersja jest dużym krokiem naprzód. Po raz pierwszy w serii FS widzimy inne samoloty oraz cysterny na lotnisku. Same samoloty są tak dopracowane, że nie ma żadnej, ale to żadnej wątpliwości, że to, co widzimy przed sobą to np. Cessna a nie trumna z deską przybitą w poprzek. Tarcza śmigła naszego samolotu zmienia wygląd w miarę przyrastania obrotów silnika, podwozie chowa się, stery ruszają. Miejscami widać nawet góry – oczywiście również cieniowane.

Do wyboru mamy aż cztery różne statki latające, których zachowanie naprawdę jest różne. A co najważniejsze, program wykorzystuje grafikę SVGA w podwyższonej rozdzielczości, co daje lepszą widoczność oddalonych obiektów i znacznie ostrzejszą, bardzo realistyczną tablicę przyrządów. Rozbudowane menu umożliwia ogromny wybór opcji sytuacji, kontroli i konfiguracji okien z widokami, eliminując konieczność wkuwania klawiszologii. Program daje też możliwość zapisania się na lekcję z „prawdziwym" instruktorem, który nauczy wszystkiego – od kołowania aż po akrobacje. Innym cukierkiem jest możliwość wykorzystywania przez program czasu systemowego – dziesiąta rano to dziesiąta rano, itd. Osobiście jednak szybko z niej zrezygnowałem, z obawy przed UFO (większość mojego grania odbywa się koło północy). Zaletą jest też możliwość połączenia się z kolegą przez modem, a ponoć nawet współpracy z nową wersją programu kontroli lotów TRACON.

DLA POCZĄTKUJĄCYCH

– polataj trochę z instruktorem – on nauczy cię poprawnego startu, lotu i lądowania

– daruj sobie radio – wyłącz kontrolę ruchu

– na początku polataj Cessną – jest łatwa w pilotażu i wybacza szarpanie

– lataj w dzień

– pamiętaj o ograniczeniach, jakie ma twoja maszyna

Podstawowe właściwości samolotu, które musi znać jego pilot przed startem (dostępne są w menu File/Change aircraft/Performance specs):

– Masa startowa, czyli ile może maksymalnie ważyć załadowany samolot

– Prędkość maksymalna, czyli jak szybko można się rozpędzić w locie nurkowym, zanim samolot się rozleci lub zacznie dziwnie reagować

– Pułap maksymalny, czyli jak wysoko możemy latać naszą maszyną (Ikar tego nie wiedział i gruchnął)

– Prędkość i pułap przelotowy - jak szybko i na jakiej wysokości leci się najtaniej i najbardziej oszczędza silnik

– Prędkość przeciągnięcia (minimalna) oznacza próg, poniżej którego samolot „przestaje lecieć", czyli traci siłę nośną na płatach

– Dla szybowca ważna też jest prędkość minimalnego opadania (w m/s) i prędkość maksymalnej doskonałości (doskonałość określa się w liczbie metrów, które szybowiec przelatuje tracąc 1 m wysokości – w dzisiejszych czasach sięga 50-60). Te dane pozwalają pilotowi maksymalnie wykorzystać możliwości szybowca.

WADY

Niestety, FS5 ma kilka poważnych niedociągnięć.

– na Sound Blasterze nie brzmi digitalizowany dźwięk silnika

– po locie Learjetem zostaje jako śmieć dźwięk turbiny w głośnikach

– zderzenie z innym samolotem, wieżą czy górą nie powoduje uszkodzeń mimo włączonej funkcji „crash when hit objects"

– program często się zawiesza

– kwestia prądów wznoszących jest mocno niedopracowana

– czasami znaki nawigacyjne unoszą się w powietrzu (UFO?)

– nie ma holowania szybowca

– nie wiadomo, o co chodzi w większości dołączonych do gry scenariuszy – wyglądają na niedokończone

– grafika jest wolna nawet na procesorze 486 – kolejny program zrobiony na wyrost

SAMOLOTY

Cessna Skylane RG R182: Samolot turystyczny, czteroosobowy. Układ górnopłata z zastrzałami, napęd śmigłowy, tłokowy. To znana Cessna, ale troszeczkę większa i bardziej skomplikowana, niż np. szkolna C152. Posiada śmigło z automatyczną regulacją skoku i chowane podwozie, co znacznie powiększa osiągi. Dzięki układowi górnopłata pilotuje się łatwo i jest stabilna. Nie daje się podmuchom wiatru i można nią startować i lądować z małymi prędkościami.

Learjet 35A: Wymarzona maszyna businessmana. Szybki samolot dyspozycyjny napędzany dwoma silnikami turboodrzutowymi. Dolnopłat ten zabiera ok. 6-7 pasażerów. Naturalnie chowane podwozie. Idealny wtedy, gdy musisz lecieć szybko i daleko. Przez swój układ sprawia wiele problemów początkującym pilotom komputerowym (nie ma początkujących pilotów prawdziwych, którym ktoś by dał takie cacko), wymaga dużej koncentracji przy wykonywaniu zwrotów, gdyż reakcje na wychylenia drążka są bardzo nerwowe. Przy zbyt ostrych skrętach potrafi przeciągnąć na skrzydło i wpaść w trudny do wyprowadzenia korkociąg. Bardzo trudny samolot.

Schweizer 2-32: W szybowcu można się wyluzować. Leci się powoli, pilnując jedynie prędkości i szukając prądów wznoszących (szkoda, że w symulacji nie ma bocianów). Schweizer to dwuosobowa maszyna, łatwa i przyjemna w pilotażu. Nieprzyjemne jest lądowanie, gdyż trzeba za pierwszym podejściem trafić w lądowisko. Dziwne, że program nie uwzględnia rzeczy tak podstawowej, jak holowanie za samolotem; jedyny sposób na wystartowanie, to przełączenie na np. Cessnę, wzniesienie się i ponowna zmiana na szybowiec!

Sopwith Camel: Samolot z czasów I wojny światowej. Taki myśliwiec zestrzelił Fokkera DrI Imć Czerwonego Barona (tak naprawdę, to leszcz nazywał się Rittmeister Manfred von Richthoffen). To tłokowy dwupłatowiec, wyposażony w minimum przyrządów pokładowych. Lata strasznie wolno, ale nie sprawia szczególnych kłopotów w pilotażu. Nieźle wychodzi w nim akrobacja – to w końcu samolot myśliwski. Jako samolot jednoosobowy, pozbawiony urządzeń nawigacyjnych, nadaje się wyłącznie do przyjemnościowych lotów w pobliżu lotniska.

„Wita Państwa kapitan na pokładzie samolotu Boeing 737. Polecimy na pułapie dziesięciu tysięcy metrów z prędkością dziewięćset kilometrów na godzinę. Temperatura na zewnątrz wynosi minus dwadzieścia stopni Celsjusza. Lot potrwa około dwóch godzin i piętnastu minut. Za chwilę zostanie podany posiłek...".

Virus

P.S. Dodatkowe scenariusze to np. CALIFORNIA (17 MB) i SAN FRANCISCO (1.5 MB). Może kiedyś będzie Europa Środkowa... Dostępny jest też FS TOOLKIT i REAL WEATHER PILOT jako narzędzia do konstruowania scenariuszy oraz automatycznego pobierania aktualnych warunków pogodowych.

NIEKTÓRE KLAWISZE

Hamulce – kropka
Moc silnika – F1 minimalna, F4 maksymalna, F2 trochę w dół, F3 trochę w górę.
Podwozie – G
Klapy – mysz lub F5-F8



Wysoka rozdzielczość robi swoje...



... choć statyczne screeny...



... tego nie oddają, PC



MICROSOFT'93
PC VGA, SVGA, SB
PC 2
SYMULATOR

Grafika	Dźwięk	Miodność
100%	70%	90%

GRAMY W STATKI

Gra w okręty jest jedną z najstarszych metod umilania sobie czasu podczas lekcji. Nie ma nauczyciela, który nie zrozumiałby, co się święci, gdyby usłyszał podczas lekcji ciche: „F5, G7". Nie jest rzeczą dziwną, że tak popularna gra doczekała się wielu wersji komputerowych. Poniżej przedstawiam gry tego typu warte uwagi: jedną na Commodore i Atari oraz trzy na PC.

BATTLE SHIPS

Wersja na Commodore została napisana dawno temu w Anglii, zaś wersję na małe Atari napisano w Polsce. BATTLE SHIPS to najbardziej klasyczne podejście do gry w okręty. Statki rozstawiane są poziomo, pionowo lub diagonalnie. Każda ze stron planuje dwudziestostrzałową salwę, której oddanie można oglądać z pomostu bojowego statku. Plansza jest ogromna, więc rozgrywka nie kończy się szybko. W miarę zatapiania statków, liczba strzałów możliwych do oddania w jednej kolejce maleje.

Jak na swoje czasy, BATTLE SHIPS są dobrą grą. Użytkownicy małych komputerów nie mają praktycznie alternatywy.

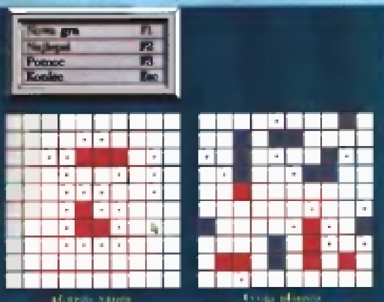
BITWA MORSKA

Jest to program napisany przez Radosława Kacprzaka, któremu należą się duże brawa. Pisząc tę grę, nie żałował czasu, dzięki czemu już na jej początku możemy zobaczyć ładny rysunek małego galeonu „Mayflower", zbudowanego ok. 1590 r., który wsławił się w 1620 r. 67-dniowym rejsem z Plymouth do Ameryki Północnej. Przewiózł on 130 osadników, którzy rozpoczęli kolonizację tego kontynentu.

W grze dysponujemy jednym czteromasztowcem, dwoma trójmasztowcami, trzema dwumasztowcami i czterema jednomasztowcami. Okręty mogą być „zawinięte", ale nie mogą się stykać ani bokami, ani nawet rogami.

Po lewej stronie ekranu mamy planszę wroga, a po prawej swoją. Zaczynamy od ustawienia okrętów, które stawiamy poczynając od czteromasztowca, następnie trójmasztowce itd. Każdy okręt ustawiamy poprzez wskazywanie kolejnych kratek, na których ma stać. Podczas gry strzelamy na zmianę, raz my, raz komputer, niezależnie od trafień. Strzela się przez wskazanie odpowiedniej kratki na planszy wroga. Po zatopieniu całego okrętu naokoło niego pojawiają się kropki, tak jak byśmy już tam strzelali, bo, jak tłumaczy autor, nie mogą się tam znajdować żadne okręty.

Grę obsługuje się myszą. Menu można obsługiwać klawiaturą, przy każdej opcji jest napisane, jakją można wywołać. W czasie gry poza strzelaniem możemy skorzystać z następujących opcji: NOWA GRA, NAJLEPSI, POMOC, KONIEC. Najlepsi to lista najlepszych wyników, a pomoc to są bardzo szczegółowe informacje o zasadach gry i jej sterowaniu.



▲ *War Ships*, ▼ *Bitwa Morska, PC*

Gra jest prosta, szybka i wygodna w obsłudze; na pewno zainteresuje miłośników jej pierwotnej (szkolnej) wersji. Ciekawa jest oryginalna postawa programisty, który nie tylko zezwala, ale nawet zachęca do kopiowania swojego programu, bez żadnych opłat.

ARMADA

Programiści VILLA CRESPO postanowili wykorzystać możliwości, jakie daje komputer i wprowadzili nowe elementy do gry w okręty, są to: samoloty, miny i rozpoznanie lotnicze, co drastycznie zmienia obraz gry i mocniej uzależnia jej wynik od innych czynników niż szczęście. W grze występują następujące rodzaje okrętów:

– LOTNISKOWIEC (pięciomasztowy) – parę tur po jego zniszczeniu samolotom nie wystarcza paliwa i zostają zniszczone;

– NISZCZYCIEL (czteromasztowy);

– KRĄŻOWNIK (trójmasztowy);

– ŁÓDŹ PODWODNA (trójmasztowa);

– JAMMERS – nie ma odpowiednika w języku polskim; jest to okręt do walki elektronicznej, gdy zostanie uszkodzony, rośnie skuteczność wrogich samolotów;

Masz do dyspozycji po jednym okręcie każdego typu. Okręty można ustawiać obok siebie. Strzela się na zmianę niezależnie od trafień.

SAMOLOTY – Startują z lotniskowców i latają w tę i z powrotem, strzelając do wrogich okrętów; nie masz wpływu na to, w które miejsce będą strzelały.

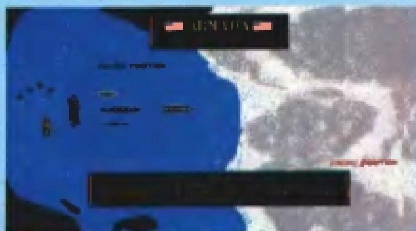
MINY – Po trafieniu w minę wybucha ona, obejmując swym zasięgiem teren w promieniu dwóch pól. Czasami pod twoją mapą ukazuje się informacja o lokalizacji miny.

Oczywiście podczas ustawiania okrętów nie wiesz, w którym miejscu planszy są rozlokowane miny. Ich położenie wybiera losowo komputer.

ROZPOZNANIE LOTNICZE – Gdy je włączysz, na małej mapce – między mapą z twoimi okrętami i mapą z okrętami wroga – pojawiają się i znikają kropki oznaczające miny i okręty. Aby w coś trafić, musisz oddać strzał w pole, które aktualnie wskazuje jedna z kropek, inaczej masz minimalne szanse na powodzenie. Umiejętne wykorzystanie tego podglądu wymaga dużego refleksu i wyczucia myszki czy klawiatury. Przy włączonym rozpoznaniu komputer trafia prawie za każdym razem.



Armada, PC



W menu gry poza START BATTLE i QUIT mamy do dyspozycji:

– DETAILS – ogólne informacje o o grze;

– SHIP INFO – informacje o okrętach;

– OPPONENTS – przeciwnicy;

– HERO LIST – lista najlepszych rezultatów;

– OPTIONS – tu wybieramy, czy chcemy obsługiwać grę myszą, czy klawiaturą; włączamy lub wyłączamy samoloty i rozpoznanie; ustalamy ilość min od 0 do 2; wybieramy, czy chcemy grać w dzień, czy w nocy i czy gramy z kolegą (koleżanką), czy z komputerem.

Poza nowymi pomysłami gra cechuje się ładną grafiką i dobrze dobranymi dźwiękami, co sprawia, że wydaje ci się, że grasz w jakąś dobrą grę strategiczną, a nie w zwykłe okręty.

WAR SHIPS

W porównaniu z dwiema wyżej opisanymi, ta gra to dno, firmę BORLAND usprawiedliwia jedynie rok produkcji – 1988.

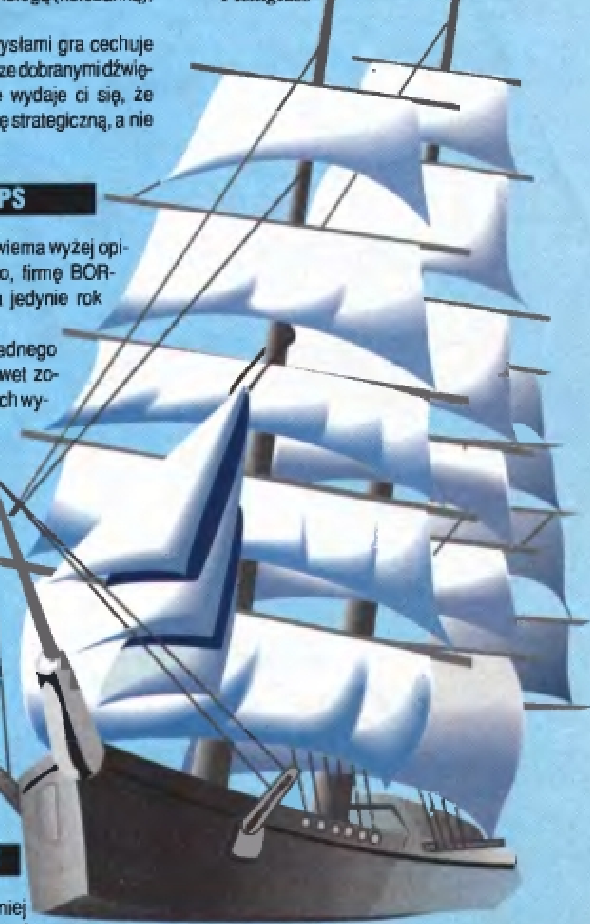
W tej grze nie ma żadnego menu, nie można nawet zobaczyć listy najlepszych wyników. Przynajmniej zasady gry są zgodne z pierwowzorami, poza tym, że po celnym strzale strzela się jeszcze raz. Statki są proste i nie mogą się stykać nawet rogami, a ich skład jest taki jak w BITWIE MORSKIEJ.

Nic więcej o tej grze nie można napisać poza tym, że po prostu jest.

REASUMUJĄC

Jeżeli najzwyczajniej w świecie chcesz zagrać w okręty i nie masz z kim, to polecam BITWĘ MORSKĄ Radka Kacprzaka. Jeżeli znudziła ci się gra w okręty i masz ochotę zagrać w coś innego, ale podobnego, włącz ARMADĘ, a zdziwisz się, czego to ludzie nie zrobią ze zwykłych, poczciwych okrętów. Natomiast jeśli chciałbyś zniechęcić kogoś do tej gry, włącz mu WAR SHIPS – skutek gwarantowany.

Plexiglass







PRIVA

Wszyscy nazywają tę grę WING COMMANDER 3 i chyba rzeczywiście tak jest, chociaż autorzy nigdzie oprócz pudełka nie użyli tej nazwy. Śmieszne jest to, że w ogóle w czołówce, intro, opcjach, nikt nie przyznaje się do tej gry.

Jeżeli rzeczywiście nazwiemy ją trzecim COMMANDEREM, to trzeba od razu przyznać, że jest najlepsza z całej trójki. Nie jesteś pilotem wojskowym, tylko zwykłym śmiałkiem działającym na własne konto. Grę naprawdę trudno zaliczyć do konkretnego gatunku, najłatwiej byłoby ją nazwać grą strategiczno-symulacyjno-handlowo-zręcznościowo-przygodową – tej nazwy żadni spece od nazywania gier nie przełkną. Strategiczna, gdyż musisz opracowywać plany lotów dostosowując się do zadań i wiadomości o danych systemach. Symulacyjna, przecież jest to symulator różnych statków kosmicznych (handlowych, myśliwców i kilku innych). Handlowa, gdyż bardzo duże znaczenie ma handlowanie różnymi towarami, z tego zajęcia może pochodzić duża część twoich dochodów. Dużo zależy od zręczności gracza, a więc zręcznościowa. Wątek przygodowy też odgrywa znaczną rolę w grze, a rozszyfrowanie go jest ściśle związane z możliwością jej ukończenia. No i proszę, wychodzi na to, że nazwa jest w sam raz.

Rozpoczynasz grę jako biedny mieszkaniec jednego z systemów ziemskiego Imperium. Jedynymi rzeczami, które posiadasz, jest nowiutki statek kosmiczny, twoje umiejętności pilota i 2000 kredytów (obowiązująca waluta). Zadanie stawiane przed tobą jest proste: dorobić się.

Grafika jest naprawdę super. Wszystko jest dopracowane, zaś statki kosmiczne są najlepiej zrobione w porównaniu ze wszystkimi symulatorami kosmicznymi. Planetki, gwiazdy, galaktyki, stacje kosmiczne... wszystko czego dusza zapragnie, a przy okazji wygląda świetnie, jak również stacje, planety i inne miejsca, do których się cumuje. Do tego wszystkiego dochodzi muzyka, która uzupełnia grę. Trochę przykro, że cała galaktyka wygląda raczej smutno. Muzyka jest jak zza grobu, a wszyscy mieszkańcy są mocno sfrustrowani. Wciąż trwa walka z Imperium Kilrathi i bynajmniej wojska ziemskie nie wygrywają. Barmani podają informacje o zniszczonych ziemskich krążownikach i lotniskowcach kosmicznych, wiadomości o znikających statkach też nikogo nie rozweselają. No cóż, przychodzi ci robić biznes w nader smutnej galaktyce.

JAK LATAĆ I WALCZYĆ

Do twojej dyspozycji są cztery statki kosmiczne:

– pierwszy otrzymujesz na początku gry, jednak w porównaniu do trzech pozostałych jest to niezły kawał grata. Kiepskie silniki, tarcze i uzbrojenie czynią z niego słaby pojazd. Twoim poważnym problemen jest to, że musisz się z nim męczyć przez dłuższy czas, zanim zarobisz na coś lepszego (gdy podrasujesz swój pojazd, nie będzie taki zły).

– **Galaxy** – jest to niezła kobyła. Wieżyczki pełne różnego uzbrojenia i mocne tarcze czynią z niego groźny pojazd, jednak jest on za duży i bardzo mało zwrotny, przez co rzadko się go używa.

– **Orion** – bardzo dobry statek kupiecki. Kiepskie uzbrojenie rekompensuje ogromna moc tarcz. Duża ładownia i mocne silniki czynią z niego idealny statek dla cechu kupieckiego.



Są takie miejsca w kosmosie... PC

– Centurion – świetny myśliwiec o doskonałych wręcz parametrach. Bardzo szybki, z bardzo dużym uzbrojeniem. Dzięki dopalaczowi możesz uniknąć walki, po prostu uciekając. Minusem jest mała ładownia, kto jednak handluje myśliwcem?

Bardzo ważnym elementem jest radar, w który wyposażony jest twój statek. Najprostsze radary nie rozróżniają charakteru celu, niektóre nie potrafią lokować celu dla głowicy rakiety (to już złom, którego nie wolno kupować). Inne radary nowych generacji podają wyprzedzenie z jakim należy strzelić, rozróżniają „wrogość" i rodzaj celów. W miarę możliwości pieniężnych staraj się kupować nowe, lepsze rodzaje radarów, gdyż mogą one ułatwić ci walkę.

Piraci atakują cię zawsze (chyba, że też jesteś piratem), jednak ich statki są słabe i podatne na uszkodzenia. Dopiero, gdy walczysz z kilkunastoma statkami pirackimi mogą one stanowić poważny problem. Także atakująca cię Militia nie stanowi większego problemu. O wiele groźniejsi są Łowcy, gdyż dysponują statkami bardzo dobrze uzbrojonymi, jednak musisz dobrze namieszać w galaktyce, by za twoją głowę wyznaczono nagrodę godną porządnego Łowcy. Gdy przewozisz jakąś kontrabandę, bądź jesteś po prostu piratem, strzeż się statków ziemskiej floty powietrznej, gdyż piloci zahartowani w bojach w superszybkich myśliwcach potrafią cię roznieść na strzępy zanim mrugniesz.

Podczas bitwy możesz stosować różne taktyki, jednak wojskowe systemy walki są najlepsze. Gdy dysponujesz nieuszkodzonymi tarczami przednimi zwolnij nieco i leć prosto na cel strzelając, na ogół przebijesz się przez jego tarcze przednie i wygrasz taki pojedynek. Innym sposobem jest ustawienie przepustnicy na maksymalny ciąg i po-



goń za wrogim pojazdem. Możesz także oddalać się od celów przy pomocy dopalacza, następnie wrócić, załatwić jednego i znów uciekać, by się zregenerować. Ta metoda najlepiej skutkuje przy

TEER

lataniu Centurionem. Innym sposobem, który wymyślili piloci sił ziemskich jest zderzenie się z wrogim statkiem i niech przeżyje ten, kto ma mocniejsze tarcze (efekt natychmiastowy).

Jeśli chcesz użyć rakiet, musisz zalokować cel, a następnie otrzymać potwierdzenie, że głowica zalokowała się na celu (cel brany jest w romb). Torpedy protonowe są bardzo silne, jednak nie posiadają żadnych systemów celowniczych, więc możesz używać ich tylko przy starciach na małej odległości.

Do nawigacji służy mapa, na której zaznaczasz punkty nawigacyjne, do których kierunek będzie wskazywał biały krzyż na ekranie. Aby zmienić system, musisz dysponować napędem skokowym (Jump Drive), a następnie wlecieć w kulę skokową (taka niebieska kulka w kosmosie) i uruchomić napęd. Każda kula odpowiada korytarzowi do innego systemu (wszystko jest opisane na mapie).

JAK ZARABIAĆ?

Zdobywanie gotówki odbywa się różnymi sposobami. Możesz zbijać fortunę na handlu. Pamiętaj, że musisz sprzedawać towary na innego rodzaju planetach niż je kupiłeś; gdy np. zaopatrzysz się w towar w kopalni, to sprzedaj go na planecie rolniczej, a nie w innej kopalni. Aby uzyskać lepsze wyniki przystąp do cechu kupców (za drobną opłatą – 1000), gdzie będziesz dostawał towary do przewiezienia za spore pieniądze. Jeśli nie odpowiada ci cech kupiecki, za pięć tysięcy możesz przystąpić do cechu najemników, gdzie misje są trudniejsze, ale i lepiej płatne. Innym sposobem jest wykonywanie misji zleconych przez wielkie korporacje i bogatych ludzi.

W każdej bazie jest komputer, na którym wyświetlane są różne misje. Gdy podejmiesz się wykonania takiej misji i ukończysz ją, otrzymasz upragnione pieniążki. Jeszcze innym sposobem jest zwykłe piractwo, tzn. musisz znaleźć sobie w kosmosie jakiś statek kupiecki, następnie rozwalić go (bądź nieźle postraszyć przez radio) i zebrać walający się po kosmosie towar. Duże pieniądze, ale i duże ryzyko, gdyż cała policja będzie otwierała ogień na twój widok. Pamiętaj, że w systemie Pantonrilla jest tajna baza piratów. Możesz też wykonywać misję na zlecenie spotkanych w barze ludzi. Takie zlecone misje są na ogół bardzo dobrze płatne.

Jak widać, dopływ pieniędzy może być bardzo duży, jednak wydatki też rosną. Po każdej misji musisz reperować uszkodzone części i uzupełniać zapasy amunicji.

JAK SKOŃCZYĆ GRĘ?

Przez pewien czas myślałem, że gra się do bólu zdobywając w kółko pieniądze. Jednak tak nie jest, gdyż można wplątać się w niezłą kabałę, która prowadzi do końca gry. W stolicy Imperium (baza New Detroit, New Detroit system) możesz spotkać człowieka, który za drobną opłatą każe ci przewieźć pewne towary – nie odrzucaj tej oferty. Przy okazji otrzymasz dziwny amulet, część pojazdu, pradawną rzeźbę lub coś w tym stylu. Jednak gdy wrócisz po mamonę, gość będzie już wąchał kwiatki, zaś w barze spotkasz kogoś innego, kto za informacje o owym przedmiocie będzie chciał, byś wykonał kilka misji.

Od tej pory będziesz nieustannie kręcił się po różnych systemach, by dowiadywać się nowych rzeczy o tajemniczym przedmiocie. Będziesz pracował dla różnych dziwnych ludzi, nie zawsze w zbadanej części kosmosu i nie zawsze legalnie, jednak tylko tą drogą dojdziesz do rozwiązania zagadki.

Dam ci jedną radę – zanim weźmiesz się za rozszyfrowanie tej zagadki, dysponuj Centurionem z najlepszym wyposażeniem i 100000 kredytów w kieszeni.

KaYteck

Dystrybutor: IPS Computer Group

NIEKTÓRE KLAWISZE

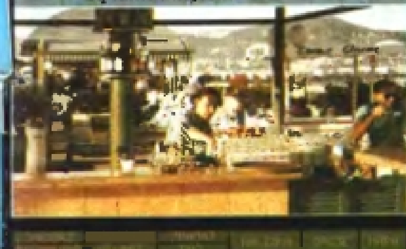
F1–F4 – widoki
F5, F6 – wieżyczki
F7 – kamera podążająca za rakietą
F8, F9 – widoczki zewnętrzne
1–4 – bronie (działka)
+/–– regulacja ciągu
Backspace – ciąg na zero
W – wybranie aktywnych rakiet, torped
E – informacje o celu (jego uszkodzenia i stan tarcz)
Z – zmiana ujęcia kamery
R – status uszkodzeń twojego pojazdu
P – pauza
[/] – zmiana wyświetlanych wiadomości na lewym i prawym ekranie
A – automatyczny przelot do aktualnego punktu nawigacyjnego
S – włączanie/wyłączanie tarcz
TAB – dopalacz
D – nawigacja
G – działa
L – zalokowanie celu
C – łączność radiowa (nie najlepsza)
I – podawanie wyprzedzenia do celowania (tylko w drogich radarach)
V – kamera na cel
N – mapa
M – stan ładowni i pieniędzy
T – zmiana celu
X – odrzucenie ładunku
J – skok do innego systemu
C – uruchomienie notatnika
Alt-O – opcje systemowe (dźwięk, sterowanie, itp.)
Alt-D – wysadzenie pojazdu w powietrze (razem z sobą)
Alt-X – do DOS-u

ORIGIN'93
PC VGA, SB
PC 6
EKONOMICZNO-SYMULATOROWA
90% 100%
SUPER
Grafika Dźwięk Miodność
Cena w tys. zawiera VAT

TAJEMNICA STATUETKI



Są takie miejsca na Ziemi... PC



W poprzednim numerze pozostawiliśmy Johna Pollacka w San Ambrosio, gdy przygotowywał się do rozruszania apatycznego towarzystwa na plaży.

Przed przystąpieniem do realizacji złośliwego planu wstąpiłem do hacjendy i nasączyłem serwetkę wodą z beczki. Mokrą serwetkę rzuciłem na rozpalone plecy blondynki. Dziewczyna podskoczyła dobre pół metra do góry, wyjąc jak potępieniec. Pies przestraszył się wrzasków, a ja w zamieszaniu chwyciłem monetę i ulotniłem się.

Na rynku siedział jakiś pajac, rzekomo pokutnik. W jego walizce z wyłudzonymi pieniędzmi dostrzegłem starą, zaśniedziałą monetę. Zapewne niemałej wartości. Z filmowym uśmiechem podszedłem dorzucić swoją monetę. Ta druga jakoś tak przy okazji wskoczyła do mojej kieszeni.

W porcie spotkałem zrozpaczonego turystę z lornetką. Facet zgubił żonę w tłumie. Są także złe strony tego przypadku, żona miała przy sobie wszystkie pieniądze i dokumenty. Musiałem mu jakoś pomóc, więc zaoferowałem mu parę drinków. Kiedy nie można było mu już bardziej pomóc, zaopiekowałem się lornetką. Z jednego okulara wyjąłem szkło powiększające.

Ale kino! Znalazłem porzucony ważny bilet na dzisiejszy dzień. Pani kasjerka mimo to, nie zechciała mnie wpuścić do środka. Odszukałem więc przy pomocy soczewki jakąś mięsistą glistę. Następnie zaprosiłem ją na seans. Robaczek zrobił taką furorę, że znalazłem się sam na sam z antykwariuszem, który jako jedyny nadal oglądał film. Zamieniliśmy parę słów, razem poszliśmy do jego sklepu. Pokazałem moją numizmatyczną zdobycz. Usłyszałem przedziwną historię, która dała mi do myślenia. Antykwariusz okazał się nie lada fachowcem, na pożegnanie napisał mi treść archaicznego zaklęcia. Przed opuszczeniem San Ambrosio oddałem turyście jego lornetkę. Potem jakiś cichy wielbiciel pogłaskał mnie kolbą po głowie...

WIĘZIENIE

Obudziłem się w ciemnym, wilgotnym pokoju. Ręką wyczułem przełączniki włączyłem światło. Przez dziurkę od klucza zobaczyłem pilnującego mnie dryblasa. Doszedłem do wniosku, że najlepiej będzie zastosować zmodyfikowany wariant X23bis. Nastawiłem ślinianki na wzmożoną produkcję i obficie, wielokrotnie oplułem cały przełącznik. Następnie zaznaczyłem plwocinami wąski pasek od przełącznika do klamki...

Co było dalej, dowiecie się za miesiąc...

User Jama

METROPOLIS'93
PC VGA, SB
Ile dyskietek? PC 2
PRZYGODOWA
92% 92% 92%
PRODUKCJA POLSKA
Grafika Dźwięk Miodność
Cena w tys. zawiera VAT



W tej części gry nic nowego nie wymyślono od lat, PC



Gra zaczyna się doskonałym intro, jednym z najlepszych poprzedzających gry lotnicze. Później jest już samo mięso – najbardziej realistyczny symulator jaki powstał na PC.

Twórcy programu szczególny nacisk położyli na odzwierciedlenie pracy wszystkich urządzeń pokładowych prawdziwego F-15. Dlatego gąszcz przyrządów elektronicznych znacznie utrudnia opanowanie gry, jednak jest ona adresowana do maniaków symulacji lotniczych którym to nie przeszkadza, a najwyraźniej pomaga. Jak w każdej z symulacji MICROPROSE, jesteś wojskowym pilotem wykonującym misje zlecone przez Sztab w różnych teatrach działań. Możesz wykonywać misje pogrupowane w wielką kampanię. Do wyboru masz trzy scenariusze: Pustynna Burza, walki w Panamie i futurystyczny scenariusz walk w Korei. W grze masz dwa miejsca – pilota i WSO (Warrant Service Oficer – oficer operator broni), które różnią się liczbą przyrządów. Gra oferuje dwa tryby pracy wszystkich urządzeń – Standard i Authentic, które się bardzo różnią. Pierwszy zawiera wiele ułatwień, drugi zaś jest jak najrealniejszym przedstawieniem pracy awioniki. Opis opiera się na trybie autentycznym, który jest o wiele ciekawszy.

Autorzy nie zajęli się tylko awioniką – oprawa graficzna jest naprawdę świetna. Szczególnie perfekcyjnie zrealizowane jest niebo – wierzyć się nie chce, że to tylko obraz na monitorze. Po raz pierwszy w symulatorze jest ono tak realistyczne.

Można wiele zarzucić celom lotniczym, za to naziemne są wykonane bardzo dobrze. Wszystkie wybuchy, wraki, zgliszcza robią duże wrażenie.

AWIONIKA POKŁADOWA F-15E

TEWS

Tactical Electronic Warfare System (Taktyczny system elektronicznego ostrzegania) jest pasywnym urządzeniem wykrywającym wrogie wiązki radarowe. Złożony jest z czterech współśrodkowych okręgów określających odległość celów (przeprowadzone są co 1/4 aktualnego zasięgu). Jeżeli jakaś wroga stacja radarowa namierzyła cię, pojawia się na TEWS-ie jako kwadrat z liczbą (kwadrat oznacza, że jest to cel naziemny, zaś liczba oznacza rodzaj radaru). Wystrzelona rakieta pokazana jest jako mały kwadracik, zaś radar odpowiedzialny za jej wystrzelenie błyska. Samoloty zaznaczone są jako romby z liczbami. Pamiętaj, że TEWS działa tylko na fale radarowe, więc nie ukazuje rakiet na podczerwień.

MPD/MPCD

Multi-Purpose Display (Wielofunkcyjny wyświetlacz) – na pokładzie jest ich siedem, w tym kilka kolorowych. Zarządzanie takimi wyświetlaczami jest bardzo proste – Alt + numer wyświetlacza uaktywnia go, zaś Shift + numer wyświetlacza zmienia rodzaj podawanych informacji. Pamiętaj, że musisz uczynić aktywnym wyświetlacz, na którym chcesz pracować (ma on u dołu kilka pionowych kreseczek).

KONTROLKI

Kontrolki w części pilota:

AI – Airborne Intercept: (przechwycenie powietrzne): zapala się ona, gdy namierzył cię wrogi samolot oraz świeci, gdy wystrzelona jest rakieta powietrze-powietrze.

S – SAM: zapala się, gdy namierzy cię wrogi radar oraz świeci, gdy wystrzelona jest wroga rakieta ziemia-powietrze.

A – Automatic Pilot: świeci, gdy jest włączony automatyczny pilot.

B – Brake: ta kontrolka sygnalizuje, że włączone są hamulce (aerodynamiczne i w kołach).

G – Landing Gear: informuje, że wysunięte jest podwozie.

J – Jammer: ostrzega, że aktywny jest „mikser" fal radiowych.

I – Identyfication: świeci, gdy zidentyfikowany cel lotniczy jest amerykański, bądź wojsk sprzymierzonych.

L – Running Lights: kontrolka przypomina, że zapalone są światła pozycyjne.

EMIS – świeci, gdy radar jest aktywny.

MC – Master Caution: twój F15E jest uszkodzony.

UPFRONT CONTROLLER

Wyświetlacz ten jest pomiędzy dwoma przednimi MPD, pod HUD. Pierwszą wartością jaką podaje jest długość i szerokość geograficzna określająca położenie twojego samolotu. Następną informacją jest długość i szerokość geograficzna aktywnego punktu nawigacyjnego, poniżej zaś podana jest odległość do tego punktu. Ostatnią informacją jest tzw. Bingo Fuel – minimalna ilość paliwa potrzebna na przelot do wszystkich punktów i powrót do bazy.

ENGINE MANAGEMENT DISPLAY

Znajduje on się z prawej strony trzeciego MPD (na dole u pilota) i informuje cię o stanie silników. Informacje podawane są oddzielnie dla każdego silnika. Wyświetlane wartości oznaczają: stopień otwarcia przepustnicy, temperaturę paliwa, zużycie paliwa, ciśnienie oleju. Po prawej stronie tego wyświetlacza pokazana jest ilość paliwa w tysiącach galonów.

HUD

Informacje wyświetlane na HUD zależą od aktywnych trybów pracy, jednak kilka z nich podawanych jest zawsze. Po lewej stronie w małym prostokącie podawana jest prędkość (w węzłach). Poniżej podawana jest prędkość (Mach), a pod nią aktualne przeciążenie. Po prawej stronie w takim samym prostokącie podawana jest wysokość, gdy lecisz nad górami poniżej tej wysokości podana jest wysokość względna (przed nią jest literka R). Na górze jest kompas, na którym małym znacznikiem pokazany jest kierunek do aktywnego punktu nawigacyjnego, a małą kreseczką kierunek do aktywnego celu. Na HUD jest tzw. WATERLINE MARK (wyglądający jak litera W) który wskazuje: kierunek lotu i punkt, w który będzie strzelać działko. Podawany jest też kierunek ciągu (kółeczko). Gdy się wzbijasz lub opadasz, poziome linie wskazują, pod jakim kątem to robisz.

INFORMACJE NA MPD/MPCD

Wyświetlają one różne dane:

– informacje związane z walką opisane dalej.

– kompas z pokazanym kursem i podczas lądowania z ILS.

– HUD Repeater: mały HUD, dzięki któremu WSO może orientować się, co się dzieje.

– Mapa z zaznaczoną trasą lotu.

– Master Caution: podaje uszkodzenia.

– TEWS (opisany wyżej).

– System LATRIN (opisany niżej).

– Stan uzbrojenia, pokazuje, jakie jeszcze rakiety i bomby masz na pokładzie. Pokazuje on uzbrojenie zależnie od aktywnego trybu.

– Sztuczny horyzont.

WIADOMOŚCI

CAUTION TF FAILED – uszkodzony system LATRIN.

WARNING, ENGINE FIRE LEFT/RIGHT – pożar w danym silniku.

CAUTION – jakieś uszkodzenie powstało na pokładzie.

BINGO FUEL – paliwo osiągnęło minimalną wartość.

WARNING, LOW FUEL – krytyczny poziom paliwa.

F-15



SPIKE – wiązka radarowa prześlizgnęła się po F-15E.

SPIKE MUD – namierzył cię radar naziemny.

MUD LAUNCH – wystrzelona rakieta ziemia-powietrze.

LAUNCH, LAUNCH – wystrzelona rakieta z wrogiego samolotu.

PRIMARY/SECONDARY ACHIEVED – zniszczyłeś główny/dodatkowy cel.

CLEARED FOR TAKE OFF/CLEARED, GOOD HUNTING – miłe komunikaty przed startem.

FENCE IN/FENCE OUT – wszedłeś/wyszedłeś z przestrzeni powietrznej kontrolowaną przez wrogie stacje radiolokacyjne.

WALKA POWIETRZNA

Autentyczny tryb walki powietrznej oddaje wiernie pracę pokładowego radaru AN/APG-70. Obsługa tego radaru jest bar-







dzo skomplikowana i radzę ci najpierw opanować radar w trybie standardowym. Aby przejść w stan walki powietrznej musisz wszystkie urządzenia przestawić w tryb Air-to-Air (klawiszem M zmieniasz tryby pracy pokładowej awioniki).

Radar AN/APG-70 działa w pięciu trybach wykrywania i namierzania celów powietrznych:

– LRS (Long-Range-While-Scan) – skanowanie przestrzeni na dalekim zasięgu. Radar przeszukuje przestrzeń w 120-stopniowym paśmie przed samolotem, pomiędzy podanymi wysokościami na odległości 80 mm (mil morskich).

– SRS (Short-Range-While-Scan) – skanowanie przestrzeni na krótkim zasięgu. Radar przeszukuje przestrzeń w podanym 60-stopniowym paśmie przed samolotem pomiędzy podanymi wysokościami na odległości 40 mm.

– TWS (Track-While-Scan) – skanowanie określonego kawałka przestrzeni powietrznej.

– STT (Single-Target-Track) – śledzenie jednego celu.

– AUTO (Auto Target Aquisition) – dwa sposoby automatycznego określania celu.

Radar w trybie LRS wyszukuje cele w odległości 80 mm od ciebie i działa on w 120-stopniowym paśmie przed samolotem. Klawiszami PgUp i PgDown określasz kąt anteny radaru, a więc między jakimi wysokościami będzie pracował radar. Wysokości, pomiędzy którymi pracuje radar określają dwie pierwsze liczby u góry radaru, tzn. jeżeli wyświetlane są tam liczby 2 i 38 to znaczy, że radar przeszukuje przestrzeń na wysokości od 2000 do 38000 stóp. Radar wykrywa cele powietrzne tylko podczas aktywnej pracy (kontrolka EMIS musi być zapalona). Cele na radarze ukażą się w postaci kwadracików. Radar podzielony jest siatką kwadratów, twój samolot jest na dole pośrodku, zaś kwadraty po lewej i prawej stronie są co 30 stopni, a w górę kwadraty określają odległość (są przeprowadzone co 1/4 zasięgu radaru). Jeżeli radar pracuje w trybie 80 mm to kwadraty przeprowadzone są co 20 mm. Dzięki siatce kwadratów możesz mniej więcej określić, gdzie i w jakiej odległości od ciebie znajduje się cel. Tak samo pracuje radar w trybie SRS z tym, że może szukać celów najwyżej do 40 mm i znajdywać je w 60 stopniowym paśmie – dzięki temu możesz dokładniej określić cel.





Takiego nieba jeszcze nie było, PC



STRIKE EAGLE 3



Aby zalokować cel musisz przejść w tryb TWS (najłatwiej wziąć cel myszką pomiędzy dwie kreseczki i lewym przyciskiem myszy przejść w ten tryb). Tryb ten jest przejściowym trybem pomiędzy wykryciem celu (LRS, SRS), a zalokowaniem celu (DTWS, STT). Gdy przejdziesz w tryb TWS możesz zalokować cel znów, biorąc go pomiędzy kreseczki (prawym przyciskiem lokujesz go). Gdy zalokujesz cel (radar będzie pracował w DTWS dla rakiet AIM-120A i STT dla rakiet AIM-7 oraz AIM-9) otrzymujesz różne informację o nim:

– na górze radaru pierwsza liczba określa prędkość celu.

– druga wartość oznacza kąt celu w stosunku do ciebie (T – oznacza, że cel jest tyłem do ciebie, H – cel leci w twoim kierunku, zaś L i R oznaczają określone odchylenia w lewo bądź w prawo).

– trzecia liczba – kierunek, w jakim leci cel.

– czwarta oznacza zasięg radaru.

– na dole – tryb pracy radaru.

– w prawym dolnym rogu określona jest wysokość celu – pierwsza liczba oznacza tysiące, zaś druga setki stóp tzn. jeżeli podane są liczby 3-5 to oznacza, że zalokowany cel leci na wysokości 3500 stóp.

DWA TRYBY AUTO

Pierwszy z nich (AUTO) automatycznie lokuje najbliższy cel – używany w kołowej walce powietrznej, gdy nie masz czasu na określanie celu, działa on w 120-stopniowym paśmie lecz tylko na odległości 10 mm.

Podczas pracy drugiego trybu (BST) wyświetlane jest na HUD koło – jeżeli złapiesz jakiś cel w koło, możesz go natychmiast zalokować. Tryb ten działa tylko w zasięgu 10 mm.

Gdy zalokujesz cel, na HUD ukaże się wiele elementów dotyczących walki powietrznej:

– pośrodku HUD będzie duże koło, w którym będziesz musiał utrzymać cel. Koło to zmienia średnicę w zależności od szans trafienia.

– cel wzięty będzie w kwadrat, ułatwiający ci jego lokalizację.

– jeżeli cel będzie poza HUD-em będzie go łączyła z HUD-em linia ułatwiająca namierzenie.

– z prawej strony ukaże się pionowa linia określająca odległość od celu. Mały znacznik na tej linii określa odległość od celu. Liczba przy znaczniku celu określa prędkość zbliżania (jeżeli jest ujemna, to się oddalacie). Na tej pionowej linii zaznaczony jest zasięg minimalny i maksymalny aktywnej broni. Gdy znacznik zniży się pod kreseczkę oznaczającą zasięg maksymalny, możesz odpalać rakietę. Zasięgi i znacznik się też na radarze.

– pod linią oznaczającą odległość od celu podawane jest kilka informacji. Pierwszą jest wysokość celu, poniżej jest odległość do celu (R – Range), później podany jest kąt celu w stosunku do ciebie (tak samo jak na radarze) i na koniec przy wystrzelonych rakietach AIM-120A i AIM-7 podany jest TIME TO INTERCEPT – czas do osiągnięcia celu przez pocisk.

Gdy cel wejdzie w zasięg aktywnej broni, zaczną migać światełka i pod celem ukaże się gwiazdka.

Gdy walczysz przy pomocy działka, na HUD pojawia się małe kółko – musisz złapać cel w to kółko, a następnie otworzyć ogień.

Rakiety AIM-120 (naprowadzana radarowo) i AIM-9M (naprowadzana na podczerwień) są rakietami typu FIRE & FORGET, więc po wystrzeleniu nie musisz się o nie martwić. Natomiast AIM-7 wymaga oświetlania celu przez radar pokładowy, więc musisz mieć aktywny dany cel aż do osiągnięcia go przez rakietę.

Warto przed odpaleniem sprawdzić, czy strzela się na pewno do wroga – musisz uruchomić specjalne urządzenie identyfikujące cel. Jeżeli będzie to samolot wrogi, na radarze na chwilę pojawi się krzyżyk, zaś jeśli będzie swój, to włączy się sygnał i zapali kontrolka I.

Jeśli cel zbliży się poniżej minimalnego zasięgu rakiety, pojawi się BREAK X – duży symbol pośrodku HUD.

Bardzo pomocny podczas lotu jest system AWACS, z którym można się zdalnie łączyć. Nadaje on różne komunikaty:

CLEAR – nie wykryto żadnych celów lotniczych w podanej odległości,

BOGEYS – niezidentyfikowany samolot na podanej wysokości i kierunku,

SNAP – wrogi samolot na podanej odległości i kierunku,

CHICKS – samolot amerykański bądź wojsk sprzymierzonych,

HOMEPLATE – twój tankowiec.

Gdy AWACS nie może się z tobą połączyć podany jest komunikat STATUS UNCHANGED.





NALOTY NA CELE NAZIEMNE

Aby przejść do namierzania celów aktywnych, należy zmienić tryb pracy przyrządów pokładowych (klawisz M).

Pierwszą czynnością prowadzącą do zniszczenia celu jest namierzenie instalacji naziemnych przeciwnika. Jest kilka sposobów namierzania celu:

1. Radar tworzy REAL BEAM MAP (mapę celów) na której cele zaznaczone są jako białe punkty. Możesz je lokować klawiszem Backspace bądź prawym przyciskiem myszy. Zasięg, w jakim pracuje radar związany jest z dokładnością pokazywanych celów. Możliwe do uzyskania zasięgi radaru związane są z wysokością na jakiej lecisz. Na RBM zaznaczone są też cele: główny i dodatkowy (w pobliżu ich jest trójkąt). Lokowanie celów na RBM jest bardzo łatwe, ale i bardzo niedokładne.

2. Jeśli klikniesz lewym przyciskiem gdzieś na RBM, komputer pokładowy zacznie obliczanie i tworzenie wysoce dokładnej radarowo-komputerowej mapie terenu – HIGH RESOLUTION MAP, na której z bardzo dużą dokładnością możesz zaznaczać cele. Podczas przesuwania kursora, na górze radaru podany jest czas jaki będzie potrzebny do stworzenia HRM. Jeśli kursor zmieni się w „X" znaczy to, że jest nad terenem podlegającym ograniczeniom przy tworzeniu HRM. Mapa ta może być tworzona w różnych skalach (aż do 0,67 mm), od skali uzależniony jest czas tworzenia mapy i oczywiście jej dokładność. Tworzenie HRM podlega w trybie autentycznym wielu ograniczeniom: HRM nie możesz robić powyżej pewnych odległości zależnych od skali mapy i wysokości twojego lotu, oraz HRM nie możesz robić w lini prostej od dziobu samolotu – musisz mieć cel trochę z lewej bądź z prawej strony. Podczas tworzenia HRM otrzymujesz różne komunikaty: DW RANGE LIMIT – teren którego chcesz zrobić mapę jest za daleko, bądź za blisko dla tej skali, BLIND ZONE – teren jest przed samolotem (w zaciemnionej strefie), GIMBAL LIMIT – teren jest w strefie martwej dla ANP-70. Gdy komputer stworzy mapę, możesz zaznaczać na niej cele prawym przyciskiem myszy. Skalę mapy zmieniasz klawiszami Z i X.

3. Kolejną metodą jest optyczne zaznaczanie celów. Gdy kursor przesuniesz na HUD, to zmieni on się w mały romb. Kursorem możesz zaznaczać cele i lokować je prawym przyciskiem myszy. Metoda ta jest dosyć dokładna, jednak może być stosowana na małych odległościach.

4. Zaznaczanie przy pomocy HUD. Na środku HUD jest symbol (w kształcie litery W), którym możesz wskazać cel a następnie nacisnąć Backspace by ten cel zalokować. Jest to metoda bardzo trudna, ale niekiedy przydatna.

5. Ostatnią metodą jest korzystanie z systemu LATRIN. Standardowo system tan jest wyświetlany na dolnym ekranie w części pilota. System ten działa na odległości 10 mm i w paśmie 180 stopni przed samolotem. Kamera działająca w podczerwieni pokazuje ci obraz przed samolotem. Możesz na nim prawym przyciskiem myszy lokować cele. Gdy chcesz być pewny zalokowanego celu, możesz przybliżyć wyświetlany obraz.

Gdy już namierzysz cel pozostaje ci tylko zrównać go z ziemią i przyklepać. Musisz przedtem poznać wszystkie metody bombardowania (sposoby bombardowania zmieniasz klawiszem Shift-B):

1. CDIP (Continuously Displayed Impact Point – ciągłe wyświetlanie punktu uderzenia) jest pierwszą metodą bombardowania dostępną dla wszystkich wolno spadających i kierowanych laserem bomb. Metoda ta nie wymaga zalokowanego celu i polega na tym, że na HUD wyświetlane jest koło symbolizujące punkt uderzenia bomby w ziemię. Od tego kółka (Impact Point) do środka HUD przeprowadzona jest linia ułatwiająca celowanie. Z prawej strony HUD podawane są informacje istotne przy ataku: odległość od celu naziemnego i Time to Ground Target (TTGT) – czas do osiągnięcia celu lub, jeżeli komputer może obliczyć, podawany jest czas do zwolnienia bomby – TREL (Time to Release). Metoda ta jest bardzo dobra przy ataku na zgrupowania celów, lecz można z powodzeniem stosować ją do wszystkich bombowych ataków naziemnych.

2. AUTO (Auto Bombing Mode) – metoda ta jest bardzo podobna do poprzedniej, lecz jest ona trochę łatwiejsza, choć wymaga zalokowania celu. Od zalokowanego celu poprowadzona jest pionowa linia ułatwiająca celowanie. Nie musisz obserwować punktu uderzenia, gdyż po owej pionowej linii będzie przesuwała się pozioma kreseczka – gdy ta kreseczka osiągnie środek HUD, musisz zwolnić bomby. Podczas nalotu podawana jest odległość, TTGT lub TREL (objaśnienie powyżej). Metoda ta jest łatwiejsza, gdyż możesz przeprowadzić nalot nie obserwując celu (cały czas możesz być w locie poziomym); wystarczy, że pośrodku HUD będzie pionowa linia i w odpowiednim czasie zrzucisz bomby.

3. LASER jest to metoda dokładnego bombardowania dla bomb naprowadzanych laserowo (GBU-10 i GBU-12), którą można stosować w obu poprzednich sposobach bombardowania. Gdy laser w głowicy bojowej zalokuje się na celu u góry HUD zacznie błyskać gwiazdka, zaś na systemie LATRIN pojawi się napis LAS. Wtedy możesz zwolnić taką bombę bez względu na inne parametry. Bomba będzie lotem ślizgowym zbliżać się do celu. Pamiętaj, że cały czas musisz jej oświetlać drogę laserem pokładowym, bardzo ważne jest przy tym ograniczenie prędkości do poniżej 400 węzłów, gdyż inaczej po prostu wyprzedzisz bombę i nie trafisz.

4. GUIDED DELIVERY MODE jest dostępna dla wszystkich pocisków rakietowych z własnym systemem naprowadzania (AGM-65, GBU-15, AGM-84E, AGM-84A, AGM-88C). Do tego typu ataku niezbędne jest określenie celu, na którym głowica bojowa pocisku mogłaby się zalokować. Gdy głowica zalokuje się, cel otoczony zostanie kołem i pojawi się napis GUIDED oznaczający, że możesz już wystrzelić pocisk. Na systemie LATRIN zalokowanie się głowicy oznacza napis IN RNG. Jest to najłatwiejsza metoda ataku na cele naziemne. Po wystrzeleniu pocisków typu GBU-15 i AGM-84E możesz zmieniać im cel wykorzystując do tego system LATRIN, a dokładniej kamerę systemu FLIR. Po prostu musisz na dolnym ekranie (w części pilota) zalokować inny cel prawym przyciskiem myszy.

BREAK X pojawia się, gdy przekroczysz dolny limit zasięgu danej broni. Wystrzelony po tym komunikacie pocisk będzie stracony.

MODEM

Gra oferuje trzy opcje związane z grą przez modem:

– dwuosobowe wykonywanie misji z kolegą. Możecie się podzielić – on będzie szukał celów lotniczych, zaś ty będziesz niszczył cele naziemne. Punktów dostajecie tyle samo.

– pojedynek powietrzny. Opcja ta jest w sumie najmniej ciekawa.

– możecie się podzielić: on będzie pilotem, zaś ty WSO. Taki układ znacznie ułatwia grę, gdyż jeden człowiek nie musi zajmować się wszystkim.

Opcje modemowe oferowane przez program są naprawdę fajne, szczególnie pierwsza z nich, więc warto łączyć się i grać razem (przez modem jest dość drogo, a połączenie dwóch komputerów kablem kosztuje niewiele).

TROCHĘ RAD I TAKTYKI

Staraj się latać nisko. Najlepiej gdzieś koło 1000 stóp, gdyż niżej ograniczasz znacznie zasięg radaru, a wyżej łatwo dajesz się namierzyć.

Często łącz się AWACS-em, gdyż może ci zaoszczędzić trudnego namierzania celu. AWACS podaje najbliższy cel jak na patelni – jego odległość i kierunek.

Góry możesz użyć jako obronę przed goniącymi cię rakietami.

Na odprawie patrz uważnie na film przedstawiający cel, gdyż później łatwiej będzie ci go namierzyć.

Dobierz odpowiednie uzbrojenie do danych celów.

Jeśli cel jest w małej odległości staraj się używać systemu LATRIN, aby upewnić się, że rakieta zalokowana jest na ważnym celu. Trudno jest określić cel gdy jest on w mieście lub w innym dużym zgrupowaniu celów. Przy ataku na wyrzutnie SAM ważne jest abyś namierzył radar, a nie rakietę na wyrzutni (to jest istotne gdy atakujesz rakietą, bo jeśli zrzucisz bombę to i tak zrobi się tam małe piekiełko, w którym rozleci się wszystko w promieniu 50 m).

Jeśli nie działa jakiś MPD/MPCD to upewnij się, że uczyniłeś go aktywnym.



Proszę wycieczki oto F-15



O wiele łatwiej namierzać cele z pozycji WSO, gdyż masz do dyspozycji więcej wyświetlaczy i systemów. Łatwiej jest z tej pozycji korygować błędy w namierzeniu.

Jeśli cię namierzą bądź zniszczysz, cel możesz być pewny, że spotkasz wrogie samoloty w powietrzu.

Gdy przelatujesz blisko jakiegoś lotniska, warto je uziemić rozwalając słabą wieżę kontrolną.

Przy lądowaniu staraj się podchodzić na połowie ciągu, wystaw koła i dopiero w ostatniej fazie włącz hamulce, gdyż inaczej możesz zaryć przed pasem. Jeśli masz zamiar siadać w połowie pasa, lepiej tego nie rób, gdyż się na nim nie zmieścisz. Lepiej zrobić trzy podejścia niż się rozbić.

KaYteck

Dystrybutor: IPS Computer Group

NIEKTÓRE KLAWISZE

F1–F10 – Widoczki
Z/X – oddalanie/przybliżanie.
' – zmiana pilot/WSO.
/ – spojrzenie na dolne przyrządy (tylko pilot).
</> – spojrzenie na lewe/prawe przyrządy (tylko WSO).
+ – zwiększenie ciągu (Shift – max).
– – zmniejszenie ciągu (Shift – 0).
P – automatyczny pilot.
G – podwozie (otwieraj je poniżej 300 węzłów).
B – hamulce.
Shift-E – katapulta (używaj jej gdy samolot leci raczej poziomo i spróbuj zwolnić przed katapultowaniem).
Shift-T – przyspieszenie czasu.
T – normalny upływ czasu.
Shift-L – światła pozycyjne.
Shift-P – połączenie z AWACS-em.
Esc – uaktywnienie MENU.
S/Alt-S – zmiana aktywnego punktu nawigacyjnego.
J – jammer C – chaff F – flary
M – zmiana trybu pracy urządzeń pokładowych (NAV – nawigacja, AA – (Air to Air) walka lotnicza, AG – (Air to Ground) bombardowanie celów naziemnych).
1 – działko.
2 – rakiety przeciwlotnicze krótkiego zasięgu.
3 – rakiety przeciwlotnicze średniego zasięgu.
4–8 – uzbrojenie na belkach podskrzydłowych.
Space – odpalenie rakiety, zrzut bomby.
D – usunięcie z HUD-a niektórych elementów.
H/Shift-H – kontrast HUD.
Shift-F – przejście w podczerwień (system FLIR).
R – zmiana stanu radaru aktywny/pasywny.
Insert – zmiana trybu radaru – dalekiego i krótkiego zasięgu.
Delete – przejście radaru w stan skanowania określonego punktu.

MICROPROSE'93

PC VGA, SB

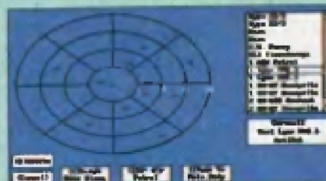
PC 5

SYMULATOR

100% Grafika 90% Dźwięk 100% Miodność

HARPOON





HARPOON to już klasyka. Jest to gra należąca do kanonu gier strategicznych. Prezentuje tematykę współczesnej wojny powietrzno-morskiej. Sposób w jaki zrealizowano grę, z pełną precyzją dotyczącą przebiegu działań i wykorzystania rozmaitych rodzajów sprzętu bojowego, znalazł nawet uznanie w szkolnictwie wojskowym USA, gdzie grę włączono do programu szkolenia.

Co prawda, pierwszy HARPOON pojawił się w 1980 roku jako gra planszowa (nie lekceważcie planszówek!) ale przeniesiono go na komputer bez żadnych typowych dla planszy elementów: mapy podzielonej na pola, ruchu dzielonego na etapy itp. Siłą gry jest uwzględnienie i dostarczenie graczom olbrzymiej ilości informacji dotyczącej sytuacji taktycznej czy danych o sprzęcie bojowym, przy jednoczesnym nie obciążaniu ich czynnościami wykonywanymi w rzeczywistości przez podwładnych (kontrola zapasu paliwa, wysunięcie czy schowanie sonaru, obrona przeciw-rakietowa itp.)

Gra rozgrywana jest na poziomie operacyjnym lub operacyjno-strategicznym. W zależności od scenariusza będziesz miał do dyspozycji okręty nawodne, podwodne lub samoloty – zarówno w bazach lądowych jak i na pokładach lotniskowców. Każdy scenariusz zawiera konkretną operację wojskową, wynikającą z opisanej w rozkazach hipotetycznej sytuacji. Wszystkie scenariusze odnoszą się do III Wojny Światowej, a przedstawione sytuacje zawierają szeroki zakres starć, od potyczki sił patrolowych po walkę o „być albo nie być" dla Europy Zachodniej.

W grze umieszczono dokładną bazę danych, dotyczących wszystkich występujących w niej okrętów i samolotów oraz ich uzbrojenia i wyposażenia elektronicznego. Jako źródło danych autorzy polecają encyklopedię „Jane's Fighting Ships" (dostępna np. w Centralnej Bibliotece Wojskowej w Warszawie). Jedynym mankamentem jest obniżony zasięg radzieckich pocisków powietrze-powietrze. O ile można zgodzić się na ich mniejszą skuteczność (zależną głównie od jakości elektroniki), to w dziedzinie silników rakietowych Rosjanie jednak nie zostawali w tyle.

SCENARIUSZE

Dostępna na rynku wersja HARPOON 1.0, rozprowadzana przez IPS Computer Group, zawiera dwa zestawy scenariuszy. Zestaw GIUK obejmuje scenariusze rozgrywane na Morzu Północnym, natomiast NACV – na północnym Atlantyku. W symulowanym konflikcie, Morze Północne byłoby obszarem o olbrzymim znaczeniu dla rezultatu wojny w Europie. Jeżeli ZSRR udałoby się kontrolować ten akwen przez opanowanie kolejno Norwegii i Islandii, zagroziło by to konwojom przewożącym, przez północny Atlantyk, oddziały i sprzęt wojskowy z USA do Europy. Bez posiłków z USA same europejskie państwa NATO nie utrzymałyby się długo. Scenariusze zawarte w obu zestawach odnoszą się głównie do tego problemu. Dlatego też większość scenariuszy dotyczy zwalczania okrętów podwodnych, a część – desantu lub obrony przed desantem. Generalnie, scenariusze z zestawu NACV są większe i bardziej skomplikowane niż w GIUK, stosownie zresztą do rozmiarów objętych nimi obszarów.

INSTRUKCJA

Do gry załączona jest oczywiście instrukcja. Składa się ona z trzech tomów: INSTRUKCJA OBSŁUGI, PORADNIK TAKTYCZNY oraz BATTLE SET No.2 – North Atlantic Convoys. Zawartość pierwszych dwóch tomów należy sobie koniecznie przyswoić, natomiast trzeci może być przydatny dla układających własne scenariusze za pomocą EDYTORA SCENARIUSZY. Instrukcja obsługi jest bardzo dokładna, natomiast porady zawarte w PORADNIKU TAKTYCZNYM, choć bardzo cenne, są niestety zbyt ogólne i skrótowe aby zadowolić bardziej dociekliwych graczy.

TAKTYKA WALKI

Można by sądzić, iż rezultat współczesnej bitwy morskiej, zależy już wyłącznie od elektroniki. Nowoczesne radary, komputery instalowane w rakietach i torpedach, tworzą wrażenie, iż wystarczy porównać zasięg radarów, celność pocisków czy wydajność komputerów aby znaleźć zwycięzcę. To oczywiście nieprawda. Każda bitwa najpierw jest walką umysłów, a dopiero potem używa się broni. W HARPOONIE nie jest inaczej. Gdy wybierasz scenariusz, dokładnie przeczytaj opis sytuacji, twoje zadanie oraz raport z wywiadu o tym, czym dysponuje przeciwnik. Po przejściu do ekranu dowodzenia, zorientuj się czym dysponujesz, sprawdź formacje i skład grup w jakich skupione są twoje okręty (ew. przeformuj je – patrz Podręcznik Taktyki). Na początku operacji zawsze obmyśl jakiś plan jej przeprowadzenia, może on być nawet bardzo ogólny. Jak mawiają stratedzy „od złego planu, gorszy jest jego brak".

Najważniejszym elementem bitwy morskiej jest rozpoznanie. Niestety, włączenie radaru czy sonaru równa się zdemaskowaniu własnej pozycji. Pamiętaj zatem by do rozpoznania używać samolotów lub pojedynczych okrętów, tak by nie demaskować pozycji własnych sił głównych. Jeżeli uda ci się wypracować taką sytuację, w której nad obszarem walki zapanują radary twoich samolotów wczesnego ostrzegania, a jednocześnie uda ci się usunąć z nieba wrogie AWACS'y, już zaczynasz wygrywać. Mając przewagę w rozpoznaniu, nie dasz się zaskoczyć, a odwrotnie możesz sam wykonać zaskakujący atak.

Szczególnie ostrożnie powinieneś atakować okrętami podwodnymi. Stanowią one potężny i skryty środek ataku, a co więcej znakomite narzędzie rozpoznania. Atak rakietowy z okrętu podwodnego nie jest jednak zbyt skuteczny (mała liczba rakiet) chyba, że przeciwko słabemu przeciwnikowi. O wiele skuteczniejszy jest atak torpedowy. Ze względu jednak na mniejszą odległość od celu, jest bardziej ryzykowny. Każde odpalenie pocisku czy torpedy zdradza pozycję łodzi podwodnej! Dlatego właśnie atak torpedowy nie powinien być wstępem do walki, tylko jej zakończeniem.

HORROR!

Pośród mrowia informacji zawartych w instrukcji, będziesz mógł znaleźć taki oto kwiatek: „W świetle obecnych dyskusji wiele osób może uznać Rosjan za ludzi agresywnych, lecz nie jest to prawdą, ponieważ Związek Sowiecki NIE JEST PAŃSTWEM ZABORCZYM" – cytat ze strony 71. Teraz wiemy już po co istniało NATO! Skoro nie powstało by bronić Zachodu przed ZSRR, to znaczy, że przez 40 lat istnienia kombinowało jak tu tych Sowietów zaatakować!

Pejotl

Współpraca: Lemming, Marcin Purta, Jakub Dec, Krzysztof Łukasiewicz.

Dystrybutor: IPS Computer Group



Okręt klasy Sierra tonie, PC



Tu można poszaleć!!! PC



THREE SIXTY'89
AMIGA
PC CGA, EGA
PC 4 AMIGA 5
STRATEGIA
90% Grafika | 0% Dźwięk | 100% Miodność | 257 Cena w tys. zawiera VAT

HARPOON 386

VER. 1.3

Jak zapewne przekonałeś się na własnej skórze, twój ulubiony HARPOON ma niestety tę właściwość, iż lubi zawieszać się w co gorętszych momentach walki. Wynika to stąd, iż program dotyka bariery 640 KB pamięci. Do tej pory jedynym wyjściem było częste zapisywanie gry na dysk i odczytywanie. Problem ten zauważyli oczywiście autorzy z THREE SIXTY i wzięli się za usuwanie błędów. Efektem ich pracy są wersje 1.30, 1.31 i 1.32. Nowa wersja zawiera dwa HARPOONY: jeden dla komputerów 386 i drugi dla starszych, a oprócz już znanych, dwa nowe zestawy scenariuszy: IOPG (Ocean Indyjski) i MEDC (Morze Śródziemne).

Aby uniknąć przykrych niespodzianek przy dużych scenariuszach, uruchom grę zleceniem „HARPOON Hx", gdzie x jest liczbą od 1 do 8. Parametr ten powoduje, że Harpoon rezerwuje więcej pamięci na dane (im większa cyfra, tym więcej). Musisz go dobrać doświadczalnie, w zależności od tego, ile twój komputer ma wolnej pamięci. Autorzy gry zalecają parametr H3 lub H4 jako całkowicie wystarczający dla większości scenariuszy. Inne polecenia:

– HARPOON X – umożliwia użycie pamięci EMS/EXT. Nie zwalnia to pamięci podstawowej, lecz przyspiesza grę.

– HARPOON L – polecenie to powoduje opisanie przebiegu gry w pliku LASTLOG.TXT. Po ukończeniu scenariusza możesz zobaczyć przebieg wydarzeń, zarówno po twojej stronie jak i po stronie przeciwnika. Zapis jest bardzo szczegółowy i przyda się tylko prawdziwym maniakom.

– HARPOON -gF – powoduje, że program będzie odczytywał pliki graficzne (np. Giukega.res) z dysku F – oczywiście można podać inny dysk.

– HARPOON -rF – j.w. dla plików z danymi (np. Giuk.res).

Ostatnie dwie opcje przydadzą ci się tylko wtedy, gdy jesteś posiadaczem nadmiaru pamięci. Możesz wtedy zmienić część pamięci w RAM-dysk i przenieść tam część plików HARPOONA. Dzięki temu gra będzie szybsza i bardziej płynna.

SCENARIUSZE

MEDC – Zestaw ten obejmuje 16 scenariuszy, rozgrywających się na terenie Morza Śródziemnego. Jedynie sześć odtwarza konflikt pomiędzy ZSRR i NATO, pozostałe są symulacją konfliktów lokalnych (np. Arabsko-Izraelski), lub odtwarzają ataki „prewencyjne", np. na Libię czy Syrię. Dawniej nazywano to „dyplomacją kanonierek", obecnie rolę kanonierek odgrywają lotniskowce i krążowniki rakietowe. Autorzy starali się odtworzyć specyfikę morskich działań wojennych na dość płytkim i ograniczonym lądem akwenie. Inaczej niż w poprzednich zestawach, łodzie podwodne nie będą odgrywać roli pierwszoplanowej. Przypadnie ona lotniskowcom oraz lotnictwu z baz lądowych. Ponieważ bardzo trudno jest uniknąć wykrycia przez lotnictwo z baz lądowych (cały czas działasz w jego zasięgu), szczególnie ważne jest zapewnienie sobie przewagi w powietrzu.

IOPG – Zestaw ten składa się również z 16 scenariuszy, rozgrywających się tym razem na obszarze Oceanu Indyjskiego i Zatoki Perskiej. Aż 6 scenariuszy odnosi się do konfliktów na Bliskim Wschodzie (Iran-Irak, Pustynna Burza itp.), trzy pokazują lokalne mocarstwo – Indie w konfliktach z sąsiadami. Do tematu konfliktu USA-ZSRR nawiązuje dalszych pięć, natomiast ostatnie dwa są scenariuszami problemowymi. „Study – Nimitz ASW Operations" to polowanie na okręty podwodne. Możesz przekonać się o przydatności lotniskowca w zwalczaniu sił podwodnych przeciwnika. Jeżeli wybierzesz stronę RED, będzie to studium dotyczące ataku na słabo broniony lotniskowiec. „Study – Tanker War" zapozna cię z problemami osłony transportu morskiego na obszarze konfliktu (lub jego zwalczania, jeśli wybierzesz stronę RED). Zestaw IOPG zawiera bardziej zróżnicowane scenariusze niż poprzednie zestawy. Lotnictwo, okręty podwodne i nawodne są równoprawnymi uczestnikami walki, tak że niebezpieczeństwo może grozić z każdej strony!

TAKTYKA

Ze względu na występujące poprzednio niejasności i błędy w sferze taktyki i zachowania się niektórych broni, autorzy poprawili te elementy, załączając jednocześnie uzupełnienia do podręcznika taktyki. Ze względu na obszerność tematu, załączam jedynie kilka przykładów:

Pociski rakietowe ARM (Przeciwradarowe)

Zadaniem tej broni jest niszczenie radarów przeciwnika. Możesz wykorzystać ją przed decydującym uderzeniem rakietowym czy lotniczym, dla „oślepienia" przeciwnika i uniemożliwienia mu skutecznej obrony. Pociski ARM kierują się w stronę źródła promieniowania radiowego. Dlatego też mogą być skuteczne tylko przeciw AKTYWNYM radarom. Co więcej, z wielu pocisków wystrzelonych do jednego radaru, skuteczny będzie tylko ten, który go zniszczy, tym samym pozbawiając celu kolejne pociski. Rakiety ARM możesz wystrzelić do okrętów wroga nie mających włączonych radarów, lecz musisz sprowokować przeciwnika do włączenia ich, włączając własne radary co najmniej na 30 sekund (max. czas reakcji) wcześniej, zanim rakiety osiągną cel. Pociski przeciwradarowe traktuj tylko jako wstęp do zniszczenia przeciwnika. Musisz go dobić, zanim naprawi swoje radary.

Torpedy

Samolot można strącić rakietą, rakietę zmylić lub strącić antyrakietą. Ale co zrobić z wrogą torpedą? Może wydawać się, że przed torpedą nie ma żadnej obrony, ale tak nie jest. Niektóre z używanych w grze torped mają głowicę samonaprowadzającą, inne kierowane są przewodowo. Pierwsze z nich, po wystrzeleniu, kierują się do wyliczonej przed strzałem pozycji celu (z poprawką na jego kurs i prędkość), a następnie rozpoczynają jego poszukiwanie. Jeżeli twój okręt stanie się celem takiej torpedy, to nie dopuść do tego by znalazł się on tam, gdzie torpeda będzie go szukać. W tym celu wystarczy zmienić kurs! Trzeba to zrobić jak najszybciej po wystrzeleniu torpedy, czasami też zwiększyć prędkość, tak aby okręt znalazł się poza strefą poszukiwań torpedy.

Taktyka ta nie skutkuje przeciwko torpedom sterowanym przewodowo. Torpedy takie otrzymują z okrętu strzelającego namiary celu jeszcze przez pewną część drogi, tak że są w stanie zareagować na zmianę kursu celu. Są one niebezpieczne tylko wtedy, gdy okręt odpalający torpedę ma dokładnie namierzony cel. Trzeba więc spowodować, by przeciwnik stracił nasz namiar. Najlepiej dać mu coś do roboty, odpalając nasze torpedy. Gdy zmusisz go do ucieczki, jego torpedy nie będą już groźne. Oczywiście, sam musisz go namierzyć, choćby w przybliżeniu. I tak doszliśmy do najważniejszej kwestii: najłatwiej uniknąć torpedy unikając okrętu, który mógłby ją wystrzelić! Dlatego do zwalczania okrętów podwodnych używa się raczej helikopterów niż okrętów nawodnych.

W trakcie walki nie będziesz oczywiście wiedział, jaką torpedę do ciebie wystrzelono, musisz więc stosować oba typy postępowania. Podana taktyka jest odpowiednia dla okrętów nawodnych. Okręt podwodny nie bardzo może się czymś odgryźć, gdyż odpalenie torpedy ostatecznie go zdemaskuje. Może natomiast uniknąć torpedy, zmieniając głębokość zanurzenia i zrywając kontakt. Ostatnią deską ratunku może być rozpaczliwa ucieczka typu „w tył zwrot i w nogi". Co ciekawe, może ci się to udać, szczególnie przeciw słabszym torpedom, np. L3, L4, SET-40 (Radziecka Alfa wyciąga pod wodą 42 węzły, a niezła torpeda Mk46 NEARTIP tylko 3 węzły więcej, i to zaledwie przez 6 mil). Niestety oznacza to całkowite odkrycie twojej pozycji i kolejne ataki.

Walka powietrzna

W nowym HARPOONIE całkowitej zmianie uległ algorytm przechwytywania samolotów przeciwnika. Od tej pory twoje myśliwce przechwytujące będą kierować się na wroga z największą możliwą prędkością (z uwzględnieniem zużycia paliwa), tak by przechwycić go jak najwcześniej. Najlepszymi samolotami przechwytującymi są oczywiście te, które przenoszą rakiety o zasięgu większym niż przeciwnik. Zasięg radaru myśliwca ma mniejsze znaczenie, gdyż jego włączenie uprzedzi wroga o ataku. Jest to jeszcze jeden powód, aby ulokować nad polem walki samolot wczesnego ostrzegania (AEW).

Jeżeli musisz zaatakować wroga mając gorsze od niego samoloty, nie załamuj się. Warunkiem powodzenia jest wtedy zgromadzenie większej ilości maszyn niż ma przeciwnik, a następnie wysyłanie ich w przestrzeń powietrzną przeciwnika, aby wywabić jego myśliwce w powietrze. Nie walcz jednak z nimi, tylko natychmiast uciekaj. Co prawda przeciwnikowi nic się nie stanie (być może tobie też), ale przygotowanie samolotu do ponownego startu będzie trwało minimum 30 minut. Wykonuj pozorowane ataki tak długo, aż przeciwnikowi zabraknie gotowych do startu maszyn, a następnie wyślij bombowce.

Jeżeli posyłasz samoloty z misją bombową przez sam środek bitwy powietrznej, musisz bardzo uważać by nie zbliżyły się do nich myśliwce przeciwnika. Nawet jeśli nie zostaną zestrzelone, zagrożone samoloty bombowe mogą odrzucić podwieszane uzbrojenie (powietrze-ziemia), by zwiększyć swą zwrotność, a tym samym szanse uniknięcia zestrzelenia. W tym momencie cała misja bierze w łeb.

Pejotl

Współpraca: Krzysztof Łukasiewicz

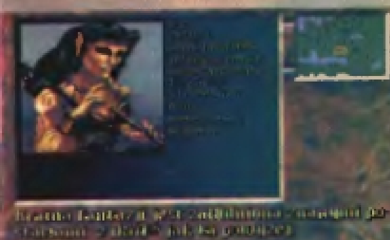
Niby to samo, a jednak nie to samo, PC

THREE-SIXTY'93

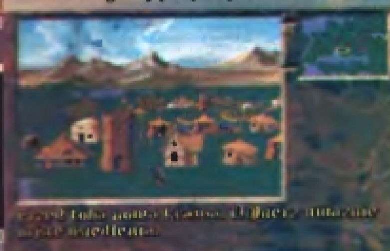
PC EGA, VGA (upgrade)

STRATEGIA

90% Grafika | 0% Dźwięk | 100% Miodność



Tu gadają chyba po naszemu? PC



STRONGHOLD

STRONGHOLD, po polsku FORTECA, łączy w sobie kilka klasycznych gatunków gier, takich jak role-playing i Dungeons and Dragons. Ale przede wszystkim jest to strategia w wersji militarno-ekonomicznej. Miłośnicy POPULOUSA 2 i EYE OF THE BEHOLDER 3 znajdą w STRONGHOLD sporo znanych elementów.

Cel gry przedstawiony jest już w intro: budować i rozwijać miasta w krainie fantazji, dbać o swoją społeczność tak, by ludzie mieli co jeść i pić, tęgie siły do pracy i pomnażania swych bogactw. Zadanie proste, gdyby nie kilka drobnych przeszkód mogących zniweczyć zbożne zamiary gracza. Na drodze do sukcesu stają bowiem paskudy rodem z piekła i głębokich lochów, dowodzone przez władcę ciemności Mindarka. Miast trzeba więc będzie bronić przed inwazją potworów, niszczących budowle, a przede wszystkim fortece, które będą próbować budować w twoim królestwie. Im rozleglejsze dobra, im więcej skasowanych przeciwników, tym większe szanse na awans, do tytułu imperatora włącznie. Jak to osiągnąć? Zacznijmy od początku...

Po obejrzeniu intro (można je przerwać klawiszem ESC) wybierz opcję NEW GAME, a potem rodzaj krainy i BEGIN GAME (start gry). Na ekranie zobaczysz główny teren gry, czyli krainę z rzeźbą terenu, zabudowaniami i postaciami. Z prawej strony, patrząc od góry, znajdują się: mapa krainy, wskaźnik kierunków, którym można przesuwać się po krainie, przycisk pauzy lub wznowienia gry, imiona przywódców z umieszczonymi obok nich trójkątami. Wskazując kursorem imię przywódcy otrzymuje się informacje o nim i opis zadania, które ma on do spełnienia.

Wskazanie trójkącika przenosi na terytorium danego wodza, pokazując jego siły. Tu można ustalić priorytety w posiadłości – robi się to wskazując odpowiedni bok piramidy pod mapą. Wybór RECRUIT oznacza gromadzenie armii, TRAIN – ćwiczenie wojska, BUILD – budowanie różnych obiektów w krainie. Na dole ekranu umieszczona jest klepsydra, w której przesypywany piasek symbolizuje upływ czasu, w tym istotną dla gry zmianę pór roku.

Osoby znające język angielski mogą skorzystać ze sporej porcji objaśnień zawartych w HELP (na ekranie informacji o przywódcy). Dla tych, którzy wybrali inne hobby, treściwe omówienie:

1. Kursor-szpadelek służy do ustalenia miejsca, w którym rozpocznie się budowa lub zasypywanie bagien, wyrąb drzew albo kamieniołom.

2. Budować należy przede wszystkim mieszkania dla ludzi i dbać, by wytwarzali żywność w swoich farmach (będą to robili tylko w czasie pokoju).

3. Kursor-oko służy do rozmów z ludźmi. Po naciśnięciu na drobną figurkę na innym ekranie pojawi się jej portret oraz wiadomości, które chce przekazać.

4. Miarą sukcesu w grze jest szybki rozwój miast, dobre zaopatrzenie ludności w żywność, rytmiczny dopływ podatków i godziwy poziom popularności przywódcy.

CITY (rozwój miast): Budowa i rozwój miast to podstawowa zasada gry. Ludzie będą budowali domy, gdy będą żyli w dobrobycie i będzie ich dostatecznie wielu. Należy więc:

1. Sprawdzać ludzi kursorem-oczkiem i zwracać uwagę na ich komentarze związane z poziomem życia.

2. Systematycznie przeglądać ekran z informacjami o przywódcy, gdzie znajdują się dane o populacji, dochodach, żywności itp.

BUILDINGS (budowanie): Jest 10 typów budowli – od prostych chat dla wojowników po budowle obronne, trzy rodzaje kopalń minerałów oraz budowle luksusowe, takie jak łaźnie czy zakłady jubilerskie. Co można budować, zależy od zakresu władzy - im wyższa, tym większy wybór budowli.

Budując domy należy pamiętać, aby w każdym z nich umieścić jedną osobę, co w przypadku przerwania budowy nie spowoduje utraty jej wartości. Umieszczanie osoby w domu następuje po wskazaniu jej kursorem i wybraniu z dołu ekranu opcji HOME (w każdym bloku można ustawić tylko po jednej osobie). Napraw uszkodzonych domów dokonuje się wskazując taki dom, a potem wybierając opcję REPAIR – koszt naprawy jest niewielki.

MONEY (pieniądze): O te środki do życia trzeba ciągle zabiegać pamiętając, że:

1. Kopalnie są dobrym źródłem złota, ale bywa, że się wyczerpują. Farmy są pewniejszym źródłem dochodów.

2. Budowa piwnic na zapasy to wartościowa inwestycja.

3. Tworzenie handlowych rynków zwiększa ogólne fundusze do 10%.

4. Farmy mają w zimie mniejsze dochody – do 25%.

5. Na początku nie należy stawiać zbyt kosztownych budowli – nie wystarczy środków na podstawowe inwestycje oraz naprawy i konserwację istniejących zasobów.

POPULARITY (popularność): Prosta zależność od dobrobytu: im więcej ludzie mają żywności, mieszkań i pieniędzy, tym większa popularność przywódcy. Awansu można się doczekać po uzyskaniu wskaźników określonych na ekranie informacji o przywódcy.

COMBAT (walka): Monstra można spotkać wszędzie – należy je wyprzedzać w ataku. W celu przygotowania się do obrony lub ataku trzeba:

1. Budować wysokie wieże, z których można dojrzeć wrogie fortece.

2. Atakować należy armiami, które tworzy się następująco: A – kliknąć na ludzi znajdujących się poza domami, a więc tych, którzy nie „mieszkają", B – przyciągnąć ludzi w pobliże bloku (przytrzymując klawisz myszy), C – „pociągnąć" kursorem armie w kierunku wrogiej fortecy.

WINTER (zima): Do zimy trzeba się przygotować wcześniej. Jak przetrwać:

1. Należy obserwować klepsydrę, która wskazuje zmianę pór roku.

2. Już od wiosny trzeba gromadzić zapasy złota i dochody z farm, by w zimie zasilać nimi miasta.

3. Zapasy w piwnicach powinny być takie, by ludność nie przejadła ich przez całą zimę.

Uwaga: w innych porach nadwyżki żywności są gromadzone w domach i spichrzach. Ludzie mogą korzystać z zapasów, gdy produkcja żywności spadnie niżej potrzeb.

WSKAZÓWKI

Niezwykle istotny jest wybór miejsca na budowę fortecy, najlepiej jeśli jest to wzniesienie otoczone rzekami i drzewami, stanowiącymi naturalną osłonę przed atakiem.

Budowę należy koncentrować – rozciągnięta na dużej przestrzeni jest bardziej podatna na atak. Tempo budowy, zwłaszcza na początku, musi być szybkie.

Warto wysyłać zwiadowców, by wykryli miejsca pobytu wrogów i ich budowle.

W kopalniach należy zatrudniać wyłącznie karłów (DWARVES), którzy są górnikami z urodzenia.

Wysoki wskaźnik charyzmy przywódcy pozwala mu na szybsze zrekrutowanie wojska.

Zburzenie wrogiej fortecy uniemożliwia regenerację monstrów.

Atakować wrogie fortece należy dużymi armiami, nie zapominając przy tym o pozostawieniu silnego garnizonu we własnej twierdzy.

Wszystkie monstra są do pokonania, także sam Mindark, jeżeli tylko zgromadzi się do walki z nim 10 do 15 postaci z poziomem siły od siedmiu do dziesięciu.

A teraz, po takim wprowadzeniu, możecie zasiąść przed komputerem i spróbować, czy gra jest tego warta.

BS

SSI'93
ATARI ST
PC VGA, SB
PC 5
STRATEGIA
95% Grafika | 95% Dźwięk | 95% Miodność



Sympatycznie pograć po polsku...



... choć szkoda, że to nie oficjalna wersja...



... ale chyba tego dożyjemy, PC





Chłopy na wojnę, baby do dzieci! PC



W dalekim północnym kraju zwanym przez barbarzyńców Skandynawią żyje lud mój ukochany – Wikingowie. Tylko w chłodnej Skandynawii odnajdziesz gorące ogniska i piękne kobiety o pełnych piersiach i szerokich biodrach. Tylko tam rodzą się prawdziwi wojownicy o ramionach twardych niczym skały fiordów. Tam dom mój i serce moje. Tam urodziłem się i tam umrę.

Jestem już bardzo stary, oczy nie te i nigdy nie zacisnę dłoni na rękojeści miecza. Piszę więc historię moich trzech wiernych przyjaciół, którzy zwycięsko powrócili z wyprawy do Archipelagu Wysp Dziwnych.

ERIC THE SWIFT – Szybki niczym renifer, zwinny jak kozica, a głowę ma tak twardą, że może rozbić nią ścianę. Nie jest już młody, więc szybko się męczy, a oddech ma nieświeży. Skacze za to wysoko i może złapać to, czego nie sięgają jego przyjaciele.

OLAF THE STOUT – Nie włada bronią. Ma za to tarczę. Ona osłoni jego kompanów przed nieprzyjaciółmi. Gdy trzeba, używa jej jak spadochronu. Niestraszna mu żadna wysokość. Czasami Eric go potrzebuje. Wtedy Olaf podnosi tarczę, aby jego przyjaciel mógł na niego wskoczyć.



Jabłka, pomidory, mięso i monety dodają ci zdrówka. Użycie medalu zabija wszystkie potworki w zasięgu wzroku. Bombą wysadzasz w powietrze urządzenia (np. komputer), ściany i potworki. Klucze pasują tylko do zamków tego samego koloru.

Na każdym poziomie LOST VIKINGS masz kilka plansz. Im wyższy poziom, tym bardziej popisujesz się zręcznością palców. Pierwsze zadanie jest proste: wyprowadzić Wikingów ze STATKU KOSMICZNEGO, który porwał ich z rodzinnej wioski. Potem wchodzisz do OGRODU. Następny jest STAROŻYTNY EGIPT, FABRYKA, MUSIC LAND i z powrotem STATEK KOSMICZNY. Ale to na pewno nie koniec. Pewien twardy czytelnik – Michał Faleńczyk z Sosnowca – doszedł do 31 planszy i przysłał dokładny opis każdej. Zapowiada dalsze. Tak trzymać!



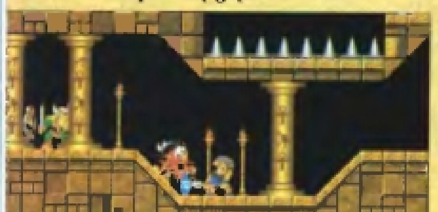
THE LOST VIKINGS



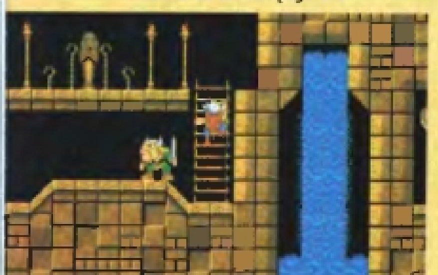
Pospiesz się głąbie! PC

BAELOG THE FIERCE – Najlepszy szermierz i łucznik w Skandynawii. Staje do walki wręcz z każdym potworem. Jego miecz odciął niejedną głowę a strzała z łuku sięgnęła niejednej piersi.

I tak oto pewnej mroźnej nocy żądza przygody wyrwała ich z łoża. Na niebie pojawił się dziwny statek. Odważni wojownicy poszli spotkać się TWARZĄ W TWARZ Z NIEZNANYM.



Do Ramzesa to którędy? PC



STEROWANIE WIKINGAMI

Sterujesz każdym Wikingiem z osobna, klawiszami kursora (prawo, lewo, góra, dół). Przełączanie na innego odbywa się klawiszem CTRL. SPACJA służy do skoku (Eric), walki (Baelog) lub zmiany pozycji tarczy (Olaf). Dodatkowo masz klawisz D – Eric rozbija głową ścianę (jednak nie każdą), a Baelog strzela z łuku. Napotkane urządzenia (dźwignie, przyciski) możesz uruchomić klawiszem S. Jeżeli nie możesz do nich dojść, to śmiało wal w nie z łuku.

Tu i ówdzie pojawiają się na ścianach znaki zapytania. To podpowiedzi, ale niestety gra pomaga ci tylko w przypadku pojawienia się nowych możliwości. Wszystkie doświadczenia zebrane na pierwszych planszach konsekwentnie wykorzystuj na następnych.

Po drodze znajdujesz skarby: jedzenie (pomidory i mięso), klucze do zamkniętych drzwi, inne przedmioty pomagające grać (bomby, monety i medale). Aby użyć skarbu z kieszeni wciskasz TAB, uaktywniasz daną rzecz, jeszcze raz TAB i wciskasz E.

WSKAZÓWKI

Nie warto wystawiać Baeloga na każdy ogień. Olaf zawsze może przed nim osłonić. Tak samo przy urządzeniach strzelających i norach plujących ogniem, Wiking z tarczą zasłania kolegów przed pociskami. Warto poskakać w okolicach tych ostatnich. Mogą tam być tajemne korytarze, a w nich skarby. Gdy musisz spaść z dużej wysokości, Olaf z tarczą nad głową łagodnie złatuje i nic mu się nie dzieje.

Teleporter uruchamiasz klawiszem S. Przenosi cię w inne miejsce na planszy, tylko nie zawsze możesz stamtąd powrócić.

Bez strachu wskakuj na bańki mydlane. Poniosą cię w górę, gdy nie ma innej drogi.

W starożytnym Egipcie oglądaj dokładnie hieroglify na ścianach. Pomogą ci one otworzyć tajne przejścia. I nie zawsze wierz w napisy nabazgrane na ścianach.

Żeby skorzystać z elektromagnesu w fabryce, wchodzisz dowolnym Wikingiem do kabinki sterowniczej i wciskasz S. Teraz możesz przesuwać go po szynie. Uruchomienie – klawisz F. Możesz elektromagnesem podciągnąć Olafa, gdy ma tarczę nad sobą.

W Music Landzie pompujesz się jednym z instrumentów dętych rozstawionych tu i ówdzie. Swobodnie unosisz się, ale tylko przez jakiś czas.

Victoria

Współpraca: Dr Destructo, Phalax, Marcin Klinger, Mc'Arek

INTERPLAY'93

AMIGA
PC VGA, SB

PC 1 AMIGA 2

ZRĘCZNOŚCIOWA

90% Grafika | 80% Dźwięk | 95% Miodność

SAMOLOTY

McDonnell Douglas F-4E Phantom II – dwusilnikowy, dwumiejscowy naddźwiękowy samolot myśliwsko-bombowy. Napędzany dwoma silnikami turboodrzutowymi. Kabina typu tandam. Istnieją różne wersje: myśliwska, bombowa, rozpoznawcza, pokładowa (samolot operujący z lotniskowców). W Wietnamie Phantomy często przenosiły napalm, przystosowane też były do przenoszenia bomb jądrowych. Łączna masa podwieszanego uzbrojenia wynosi 7250 kg.

Mikojan-Gurewicz MiG-21MF Fishbed – jednomiejscowy naddźwiękowy samolot myśliwski. Wyposażony w jeden turboodrzutowy silnik o ciągu 8600 kG. Uzbrojenie stanowią działka i rakiety Atoll.

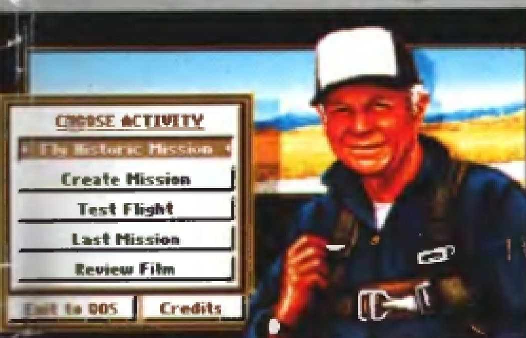
North American F-86E Sabre – jednomiejscowy odrzutowy samolot myśliwski. Znany z konfliktu w Korei, gdzie odnosił znaczne sukcesy w walce z koreańskimi MiG-ami. Wyposażony w działka, później w rakiety.

Mikojan-Gurewicz MiG-15 Fagot – jednomiejscowy poddźwiękowy samolot myśliwski konstrukcji radzieckiej. Uzbrojenie stanowią działka 37 i 23 mm umieszczone w przedniej dolnej części kadłuba. Samolot wygląda tak, jakby pilot w swojej kabince siedział na silniku.

North American P-51D Mustang – samolot myśliwski. Jego produkcję rozpoczęto w 1940 roku dla lotnictwa angielskiego. Później, gdy USA przystąpiły do wojny, część zamówienia przejęło lotnictwo amerykańskie. Uzbrojenie stanowi sześć karabinów maszynowych, można także podczepić bomby o masie do 450 kg. Dodatkowy zbiornik paliwa podczepiany jest podczas misji związanych z eskortą bombowców.

Focke Wulf FW-190A-8 – jednomiejscowy samolot myśliwski konstrukcji niemieckiej wprowadzony do armii w 1941 roku. Zastąpił on Messerschmitta Me109. Był jednym z najlepszych myśliwców w II WŚ. Uzbrojony był w cztery działka 20 mm i dwa karabiny maszynowe 13 mm. Mógł on zabierać także do 1800 kg bomb. Łącznie podczas wojny wyprodukowano ok. 25000 sztuk tego samolotu.







CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT

Programiści tworząc ten program starali się maksymalnie uatrakcyjnić i uprościć walkę powietrzną. Wiele elementów charakteryzujących symulatory zostało pominiętych na rzecz efektownego i prostego strzelania. Grę rozpoczynasz w powietrzu w pobliżu wrogich samolotów. Lądowanie zostało pominięte. Twoim zadaniem jest zabić wszystkich i nic więcej.

Zlikwidowanie kilku elementów znanych z symulatorów nic nie zaszkodziło walce powietrznej – jest ona bardzo dynamiczna i efektowna. W sumie cała gra zawarta jest w tej walce, więc nie dziwi, że programiści się do niej przyłożyli.

Jeśli lubisz symulatory, w których niezbyt trzeba myśleć, a trochę więcej strzelać, na pewno się nie zawiedziesz. Nie jest to produkt dla ludzi lubiących bardzo realistyczne symulacje – ci polatają troszeczkę i będą wszystkim mówić, że ta gra to niezły shit.

Grafika jest na przyzwoitym poziomie. Wszystkie cieniowania i elementy krajobrazu zrobione są z wielką starannością. Głosik nie jest wybitny, lecz dobrze uzupełnia grę. Pamiętajmy, że CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT ma już dwa lata z okładem.

LOT

Start uwzględniony jest tylko w locie testowym i jest bardzo prosty: ciąg na max i na końcu pasa nos do góry. Jeszcze tylko schować podwozie i już możesz rządzić.

Sterowanie jest bardzo przyjemne, gdyż samolot bardzo szybko i pewnie reaguje na stery. Pozwala to na ostre skręty i inne ewolucje potrzebne w walce. Może trochę zbyt szybko samolot przepada i zbyt wolno nabiera prędkości (nawet w locie nurkującym).

Walka jest kluczowym elementem całej zabawy. Musisz złapać cel pomiędzy dwie kreseczki i walić, ile wlezie. Klawiszem ENTER możesz zaznaczyć aktywny cel i mały krzyżyk będzie ci pokazywał, w którą stronę lecieć, by kierować się na cel. Gdyby taki bajer mieli piloci Mustangów czy Focke-Wulfów, byliby facetami naprawdę zadowolonymi z życia.

Jeśli latasz F-4 lub Mig-21, masz do dyspozycji rakiety powietrze–powietrze. Aby taka rakieta w coś trafiła, musisz cel potrzymać trochę na HUD, by głowica zalokowała się na celu. Dopiero wtedy masz szansę na trafienie. Podczas walki podany jest procentowy wskaźnik szansy na trafienie aktywną bronią. Jest on bardzo przydatny, gdyż pozwala zaoszczędzić sporo amunicji. Także powiększanie celów znacznie ułatwia atak (szczególnie na bombowce lecące w szyku). Podczas ataku na bombowce staraj się używać działka o jak największym kalibrze. Podczas walki kontroluj często szóstą (F2), by jakiś przyjemniaczek nie zrobił z ciebie budyniu. Kilka misji polega na ataku celów naziemnych – wystarczy rozwalić z działka kilka ciężarówek. Podczas walki dostępne są także okna pomocnicze z różnymi informacjami (np. o celu), jednak skutecznie zasłaniają one obraz, co na pewno niewiele pomaga.

Powrót do bazy jest bardzo prosty – wystarczy wybrać opcję END MISSION. Dla bardziej ambitnych przewidziane jest lądowanie. Musisz wybrać jako punkt nawigacyjny swoją bazę, gdy zapalą się dwie czerwone lampki pod kompasem znaczy to, że lecisz w dobrym kierunku. Przy podchodzeniu do lądowania zredukuj ciąg do 50%, wystaw klapy i wypuść podwozie. Potem mniej więcej wyceluj w pas, ustaw się w miarę poziomo i włącz hamulce.

CREATE MISSION

Opcja ta pozwala ci dowolnie mieszać walczące samoloty. Gdy wybierzesz tę opcję, musisz określić, w jakim samolocie walczysz, na jakiej wysokości, czy jesteś atakowany lub atakujesz, z kim walczysz i na koniec określić umiejętności wrogich pilotów.

MENU

Menu gry składa się z pięciu opcji:

FLY HISTORIC MISSION – Wybierasz, w jakim konflikcie chcesz walczyć, a także określasz typ misji. Po zakończeniu lotu podawana jest krótka statystyka.

CREATE MISSION – Dyktujesz warunki, na jakich będzie toczyć się gra, tzn. określasz, w czym, z kim i gdzie walczysz. Opcja ta pozwala atakować MiG-ami niemieckie myśliwce, Phantomami radzieckie Jaki i tworzyć wiele innych dziwnych sytuacji, które przyjdą ci do głowy.

TEST FLIGHT – Możesz zapoznać się z uzbrojeniem i sterami każdego z samolotów.

LAST MISSION – powtórzenie ostatniej misji.

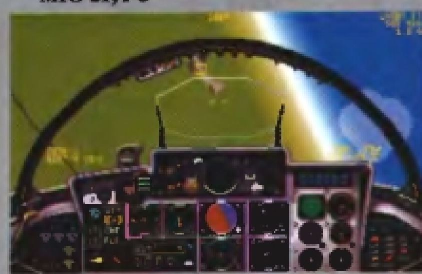
REVIEW FILM – oglądanie filmików z twoimi wyczynami w powietrzu.

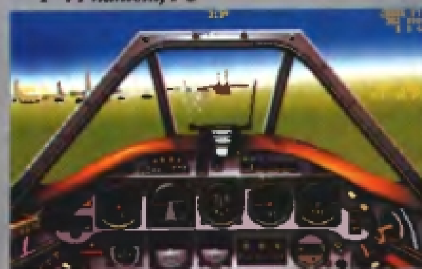
Podczas gry po naciśnięciu klawisza ESC dostępne jest inne MENU. Jest ono jednak bardzo dobrze przedstawione, więc pominę jego dokładny opis.

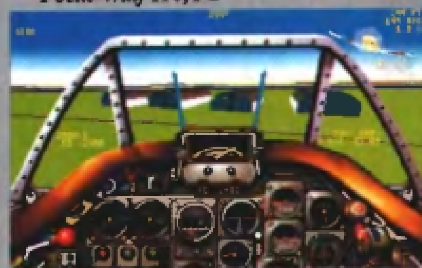
KaYteck

Dystrybutor: IPS Computer Group


MIG-21, PC


F-4 Phantom, PC


Focke-Wulf 190, PC


P-51D Mustang, PC



NIEKTÓRE KLAWISZE

F1–F10 – różne widoczki
F9 – mapa
1 do 5 – ciąg co 25%
6/7 – ciąg co 5%
9 – chaff 0 – flary

Reszta klawiszy opisana jest w MENU uaktywnianym klawiszem ESC oraz w instrukcji!

ELECTRONIC ARTS'91

PC VGA, SB — PC 1

SYMULATOR

80% Grafika | 60% Dźwięk | 60% Miodność | 257 Cena w tys. zawiera VAT

















THE ROCKETEER

Po komercyjnym sukcesie takich filmów jak BATMAN czy DICK TRACY, również wytwórnia WALTA DISNEYA zainteresowała się przedwojennymi komiksami. W wyniku tego powstał film oparty właśnie na postaci z amerykańskiego komiksu lat trzydziestych – ROCKETEER.

Bajka należy do niezbyt skomplikowanych. W roku 1938 genialny wynalazca Howard Hawks tworzy montowane na plecach urządzenie z silnikiem odrzutowym. Jak to w życiu bywa, prototyp wynalazku zostaje skradziony. Złodzieje, uciekając przed policją, ukrywają swoją zdobycz w położonym na uboczu hangarze. Znajdują go tam pracujący przy lotnisku mechanik Peevy wraz z młodym pilotem Cliffem Secordem. Tak zaczyna się pewna fantastyczna przygoda...

Nie przyszło nam długo czekać na jej komputerową adaptację. Gra bardziej korzysta z oryginalnego komiksu niż z samego filmu, wyróżnia się grafiką i rewelacyjnym dźwiękiem. Pod tym względem przypomina inną grę, HARE RAISING HAVOC. ROCKETEER składa się z pięciu części, odcinków z których każdy stanowi odrębną całość.

PILOT

Cliff musi wygrać trzy wyścigi samolotowe, by zdobyć pieniądze z nagród. Peevy obiecuje mu wtedy możliwość oblatywania prototypowego Cirrusa X. Do wyboru są trzy maszyny, z których każda ma jedną mocną cechę – szybkość, zwrotność, wytrzymałość. Do wyścigu przystąpiła również ekipa Niemców, jak zwykle świetnie przygotowana technicznie. Hitlerowcy wystawili na pokaz swoją nową broń – eksperymentalny bombowiec Locust. W filmie pokaz lotów jest pretekstem do pierwszego użycia rakietowego plecaka. Cliff wykorzystuje go, by uratować przed katastrofą jednego z pilotów.

SHOOTOUT

Nieznane urządzenie wywołuje zainteresowanie wszystkich widzów, w tym również niemieckich wojskowych. Postanawiają oni z właściwą sobie finezją zdobyć wynalazek. W tym celu po skończonych lotach organizują w hangarze pułapkę na naszych bohaterów. Zabierają poprawione przez Peevy'ego plany plecaka, samego mechanika oraz dziewczynę Cliffa, Jenny jako zakładniczkę do Locusta. Cliff pozostał, musi się uporać z oddziałem nazistowskich zakapiorów. Szkoda, że w grze nie ma filmowych postaci gwiazdora Sinclaira i płatnego mordercy Lothara.

CHASE

Rozpaczliwy krzyk Jenny o pomoc jeszcze nie przebrzmiał, kiedy nieco poturbowany Cliff wzbił się w powietrze, by ratować ukochaną. Zapewne zdążyłby dogonić masywnego Locusta, ale na jego drodze stają spadochroniarze i żołnierze uzbrojeni w niemiecką odmianę cudownego wynalazku.

RESCUE

Cliff odnajduje wreszcie Locusta i uwalnia Peevy'ego. Od niego dowiaduje się, że faszyści zabrali Jenny na sterowiec. Bohaterowie siadają za sterami i wyruszają z odsieczą. Locust jest silnie opancerzony, ma doskonałe uzbrojenie. Jednak Niemcy poszli w ilość. Trzeba się będzie nieźle napocić, żeby przedrzeć się do sterowca.

BANSHEE

Jako że nie ma szans zaatakować sterowca Locustem, Cliff postanawia wykorzystać resztkę paliwa, by się nań dostać. Cudem mu się to udaje, ale odrzutowy plecak staje się chwilowo bezużyteczny. Na sterowcu znajduje się Jenny wraz ze swoim oprawcą. Zanim Cliff będzie mógł uwolnić dziewczynę, musi rozprawić się z obstawą hitlerowskiego generała.

User Jama

PS. Nazwy rozdziałów są jednocześnie kodami do odpowiednich etapów.

DISNEY SOFT '91

PC VGA, SB PC 2

ZRĘCZNOŚCIOWA

100% Grafika | SUPER 100% Dźwięk | 100% Miodność



Level 1 – ganianina, PC



Level 2 – strzelanina, PC



Level 3 – też strzelanina, PC



Level 4 – mordobicie, czyli zły Hans wciągany jest w przepaść, PC